

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

ELLBER RODRIGO SANTOS ALBUQUERQUE

ENTRE O VIRTUAL E O REAL: A LEGITIMAÇÃO E A EXPANSÃO DO ESPORTE
ELETRÔNICO

SÃO CRISTÓVÃO (SE)

2018

ELLBER RODRIGO SANTOS ALBUQUERQUE

**ENTRE O VIRTUAL E O REAL: A LEGITIMAÇÃO E A EXPANSÃO DO ESPORTE
ELETRÔNICO**

Monografia apresentada ao Departamento de
Educação Física da Universidade Federal de
Sergipe como requisito para obtenção do grau
de licenciado em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Cae Rodrigues

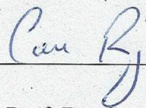
SÃO CRISTÓVÃO (SE)

2018

ELLBER RODRIGO SANTOS ALBUQUERQUE

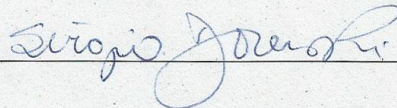
**ENTRE O VIRTUAL E O REAL: A LEGITIMAÇÃO E A
EXPANSÃO DO ESPORTE ELETRÔNICO**

Monografia aprovada como requisito para obtenção do título de Licenciado em
Educação Física do Curso da Universidade Federal de Sergipe.



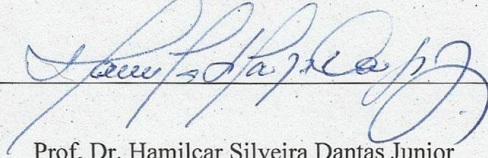
Prof. Dr. Cae Rodrigues

Orientador



Prof. Dr. Sérgio Dorenski Dantas Ribeiro

Membro Convidado



Prof. Dr. Hamilcar Silveira Dantas Junior

Membro Convidado

São Cristóvão, 07 / 08 / 2018

Dedico este trabalho a minha mãe Geovânia e avó Gicelda, que nunca mediram esforços para tornar este sonho possível; aos meus irmãos Euller e Ellis; que sempre me apoiaram para que eu chegasse ao final desta jornada; e ao Prof. Cae que foi meu grande orientador desde o início.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a esta Universidade, ao Departamento de Educação Física e ao seu corpo docente que me proporcionaram dias de aprendizagem muito ricos, pois tive o privilégio de trabalhar de perto com os melhores professores.

Agradeço ao meu orientador por todo aprendizado e aos diversos conselhos dados tanto a nível profissional como pessoal, me orientando e incentivando desde meus primeiros períodos na Universidade Federal de Sergipe.

Devo dedicar principalmente algumas palavras à minha família, especialmente minha mãe e a minha avó, por todo o amor e dedicação, nunca medindo esforços para proporcionar-me o melhor e fazer este sonho se tornar possível, sempre lutando para que eu pudesse sentar nos bancos escolares, bem como o universitário. Agradeço aos meus irmãos, que sempre estiveram ao meu lado me incentivando e me inspirando para superar todas as dificuldades. Agradeço por todo o carinho, compreensão e segurança durante esses anos.

Também sou grato a todas as pessoas com quem convivi ao longo desses quatro anos neste espaço, por toda experiência compartilhada e que de alguma forma contribuíram para que eu chegasse até aqui.

Agradeço aos colaboradores que participaram dessa pesquisa, que dedicaram seu tempo e permitiram serem entrevistados, tornando possível a concretização do trabalho.

Por fim, agradeço a todos que, de alguma forma, contribuíram direta ou indiretamente para que eu completasse essa jornada.

“Mas a arte não é sobre replicar o mundo, é sobre interpretá-lo, e acrescentar a ele, mostrando como você o enxerga.”

(Detroit: Become Human)

RESUMO

E-sport é abreviação para *eletronic sports* (esporte eletrônico), que é o termo utilizado para intitular as competições profissionais de jogos eletrônicos no mundo. Semelhante aos esportes tradicionais, as competições são organizadas em diversas modalidades. O mercado do esporte eletrônico é um fenômeno global que nos últimos anos passou por um grande processo de profissionalização, com as competições crescendo muito em estrutura e passando a oferecer calendários regulares com prêmios milionários para as organizações, que encaram isso como trabalho. A presente monografia teve como objetivo analisar e compreender os principais fatores que contribuíram para o crescimento do esporte eletrônico e as condições que podem atrair jogadores para este cenário, para podermos entender como se deu a consolidação desta modalidade no século XXI. Para realizar esta pesquisa, foi utilizado o método textual qualitativo que se caracteriza por análises de textos já existentes ou de material produzido por meio de entrevistas e novas observações do pesquisador. Os dados desse estudo foram constituídos por artigos relacionados ao jogo e ao jogo eletrônico, notícias sobre o esporte eletrônico e entrevistas com atores sergipanos envolvidos nos esportes eletrônicos. Como resultados conseguimos perceber que o esporte eletrônico passou de um tema controverso para a aceitação a partir da sua aproximação com os esportes tradicionais e com a entrada de instituições (patrocinadoras), times tradicionais e celebridades neste cenário; e que se desenvolveu graças aos avanços tecnológicos e da chegada do esporte eletrônico na mídia, assim como a gratuidade de acesso às principais modalidades desse contexto, atraindo os jogadores à prática.

Palavras-chave: E-sports. Esporte de Alto Rendimento. Jogos Eletrônicos. Profissionalização do Esporte.

ABSTRACT

E-sport is short for electronic sports, which is the term used to name professional electronic game competitions in the world. Similar to traditional sports, the competitions are organized in different modalities. The e-sports market is a global phenomenon that in recent years has gone through a great process of professionalization, with competitions growing significantly in structure and starting to offer regular calendars with high valued prizes for the organizations, which see it as professional work. This study aimed to analyze and understand the main factors that contributed to the growth of electronic sports and the conditions that can attract players to this scenario, so we can understand how the consolidation of this modality occurred in the 21st century. To carry out this research, we used the qualitative textual method that is characterized by analysis of pre-existing texts or of produced material through interviews and new observations of the researcher. The data of this research was constituted by articles related to games and electronic games, news on electronic sports and interviews with people from the state of Sergipe (Northeast Brazil) who have been involved with electronic sports. As a result, we realized that e-sports have gone from a controversial theme to an accepted phenomenon, especially through its approximation to traditional sports and the growing participation of institutions, traditional teams and celebrities in this scenario; and it has continued to develop thanks to technological advances and the arrival of electronic sports in the media, as well as the gratuity of access to the main modalities of this context, which ends up attracting players.

Keywords: E-sports. Electronic Games. Game. High Performance Sports. Professionalization of Sports.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Todos os premiados durante a cerimônia do Prêmio eSports Brasil, com o nome da categoria e nome do vencedor 75

Tabela 2: Material geralmente utilizado para a prática do esporte eletrônico, constando menor e maior valor em pesquisa realizada em sites especializados em produtos de informática.... 100

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Imagem do jogo “Tênis para Dois” e o seu controle, desenvolvidos por William Higinbotham	26
Figura 2: <i>Computer Space</i> , conhecido como o primeiro fliperama da história.....	27
Figura 3: <i>Console Super Nintendo</i> e o jogo <i>Super Mario World</i>	31
Figura 4: Primeiro <i>Playstation</i> lançado pela Sony	32
Figura 5: À esquerda, imagem digital do jogo PES 2018; à direita, imagem fotográfica do mesmo jogador	34
Figura 6: Detentores dos recordes nos principais jogos de fliperamas, em 1983	36
Figura 7: Equipe e-sports sul coreana da SK Telecom que é tricampeã mundial de <i>League of Legends</i>	38
Figura 8: Mapa do jogo <i>League of Legends</i> , o qual é dividido em três rotas: superior, meio, inferior. Os 5 jogadores de cada time são divididos em cada lado do mapa (azul e vermelho), sendo o objetivo conquistar essas rotas para alcançar a base do time adversário	39
Figura 9: Dados do Campeonato Mundial de <i>League of Legends</i> do ano de 2017	40
Figura 10: Imagem do estádio Mineirinho, em Belo Horizonte, palco da final do CBLol 2017	41
Figura 11: Twitter oficial do Cruzeiro Esporte Clube compartilha a conquista do e-Brasileirão 2017.....	43
Figura 12: Nomes e escudos dos clubes participantes da NBA 2K <i>eLeague</i>	46
Figura 13: Escudos dos representantes da NFL no campeonato de esporte eletrônico.....	47
Figura 14: Simuladores utilizados pelos jogadores que se assemelham ao modo de dirigir de um carro de F1	48
Figura 15: Jogadores da equipe principal do Flamengo realizando o seu treinamento no <i>Gaming Office</i> , usando uniformes exclusivos do esporte eletrônico.....	53
Figura 16: Atletas que compõe o time principal de <i>League of Legends</i> do Flamengo. Da esquerda para direita: Jincheol “Jisu”; Daniel “Evrot”; Felipe “brTT”; André “esA”; Thulio “SirT”	55
Figura 17: Página oficial do Flamengo compartilha postagem relacionada ao novo patrocinador da equipe de e-sports, a empresa Carabao Energy Drink, que também é a patrocinadora máster do time de Futebol	56

Figura 18: Anúncio da entrada do Sport Club Corinthians Paulista no cenário esportivo eletrônico através de sua rede social oficial do Twitter.....	57
Figura 19: Em parceria com a empresa <i>Select e-Sports Management</i> , criada com o propósito de gerir marcas do esporte tradicional no esporte eletrônico, o Santos anuncia o seu departamento, Santos e-Sports	60
Figura 20: Linha do tempo de 2015 a 2016 da entrada de times tradicionais no esporte eletrônico	61
Figura 21: Nasser Al-Khelaïfi, presidente do Paris Saint-Germain, ao lado dos nomes contratados em anúncio da entrada no cenário esportivo eletrônico	62
Figura 22: Rich Fox ao lado de alguns jogadores da sua organização de esporte eletrônico..	63
Figura 23: Ronaldo durante evento de apresentação na sede do CNB, ao lado de André Akkari, jogadores da equipe e outros sócios	64
Figura 24: Ronaldo em comunicado oficial no seu Instagram, que conta com mais de 12 milhões de seguidores.....	66
Figura 25: O brasileiro Marcelo “Coldzera” recebendo o prêmio do nadador Michael Phelps durante o <i>The Game Awards</i> de 2016.....	68
Figura 26: O brasileiro Marcelo Augusto Pedroux David, o “Coldzera”, com seu prêmio de MVP	70
Figura 27: Neymar ao lado dos jogadores Marcelo “Coldzera” e Gabriel “Fallen” que se reuniram na mansão do jogador em Manguatiba, Rio de Janeiro	72
Figura 28: Neymar torcendo pela equipe da <i>SK Gaming</i> durante participação em um campeonato e compartilhando em seu Instagram oficial que conta com mais de 98 milhões de seguidores	72
Figura 29: Felipe “Yoda” Noronha segurando os três troféus conquistados no Prêmio eSports Brasil 2017.....	74
Figura 30: Anúncio da Claro sobre sua participação como patrocinadora principal do Prêmio eSports Brasil.....	75
Figura 31: A transexual Sasha “Scarlett” segurando o troféu conquistado na competição que contou com apoio do COI. Ao fundo da imagem, os anéis olímpicos acompanham o logotipo da organizadora da competição	79
Figura 32: Local da Fundação Mineira de Educação e Cultura que são usados para o desenvolvimento do esporte eletrônico	82
Figura 33: Imagem do site UNILoL mostrando os principais objetivos da ferramenta.....	83
Figura 34: O time da Universidade Federal de Sergipe competindo durante o JUBS 2017 ...	85

Figura 35: Fachada da <i>Gaming House</i> da equipe chinesa <i>Edward Gaming</i> , inaugurada em 2015, que nos mostra que há alguns anos o esporte eletrônico já vem recebendo bastante investimento	90
Figura 36: Imagem de divulgação do evento realizado na <i>Campus Party</i> em 2018 com as mães de jogadores e outras mulheres presentes no esporte eletrônico	94
Figura 37: Jogadores brasileiros da equipe <i>SK Gaming</i> utilizando produtos de alto padrão durante participação em um campeonato de <i>Counter-Strike: Global Offensive</i> , com diversas marcas de patrocínio bem evidenciadas	103
Figura 38: Espaço inaugurado pela empresa de informática Hitech em Sergipe, chamado de “Arena Hitech”	106
Figura 39: <i>TauruS e-Sports</i> , organização de esporte eletrônico do estado de Sergipe.....	108
Figura 40: 3º edição do <i>Unit Game Day</i> , realizado entre os dias 9 e 14 de abril de 2018 na Universidade Tiradentes	111

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 METODOLOGIA.....	17
2.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	19
3 BREVE INTRODUÇÃO À HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....	24
4 O SURGIMENTO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS.....	35
4.1 INSTITUIÇÕES LIGADAS AO ESPORTE ELETRÔNICO	42
4.2 TIMES TRADICIONAIS NO ESPORTE ELETRÔNICO.....	50
4.3 CELEBRIDADES NO ESPORTE ELETRÔNICO	62
4.4 PREMIAÇÕES RELACIONADAS AO ESPORTE ELETRÔNICO.....	67
4.5 OS ESPORTES ELETRÔNICOS EM COMPETIÇÕES TRADICIONAIS	76
4.6 A UNIVERSIDADE E OS ESPORTES ELETRÔNICOS	80
5 RESULTADOS E DISCUSSÕES SOBRE O ESPORTE ELETRÔNICO	87
6 CONCLUSÕES.....	113
REFERÊNCIAS	118
SUMÁRIO DE APÊNDICES	125

1 INTRODUÇÃO

O jogo é algo que está presente na sociedade há muito tempo e em diversos contextos, projetando-se como potencial para desenvolvimento do ser a partir do envolvimento nos jogos, além de ter influenciado em elementos culturais e instituições sociais a partir do jogo lúdico segundo determinados autores. Como advento da sociedade moderna e seu processo de industrialização e, conseqüentemente, da evolução tecnológica surgiram os jogos eletrônicos de diversos gêneros, que podem ser jogados por pessoas de todas as idades, sozinhas ou até com pessoas de diferentes partes do mundo sem sair de suas casas, no caso dos jogos online. Com isso, o jogo está presente no meio social e o jogo eletrônico possui muitas características que o fizeram se tornar popular em todo mundo. Conseqüentemente, surgiram as grandes competições em torno desse fenômeno.

*E-sport*¹ é abreviação para *eletronic sports*, que, em português, seria traduzido como “esporte eletrônico”. Essa nomenclatura é utilizada para se referir às competições em jogos eletrônicos, jogadas por pessoas profissionalmente, que, semelhante aos esportes tradicionais, são organizadas em diferentes modalidades, com cada uma possuindo seus regulamentos específicos. Com isso, os esportes eletrônicos não são disputados apenas em jogos eletrônicos do gênero “esporte”, mas também incorporam outras categorias, como: FPS (*First person shooter*, ou tiro em primeira pessoa, em português), principalmente com o jogo *Counter Strike*, e o MOBA (*Multiplayer online battle arena*, ou arena de batalha online com multijogadores, em português), que é representado por *Defense of the Ancients* (DotA) e *League of Legends*. Essas modalidades são as mais populares no cenário esportivo eletrônico na atualidade.

O mercado dos esportes eletrônicos é um fenômeno global, mas a sua popularização se deu principalmente a partir do século XXI, especialmente pela maior acessibilidade à internet beneficiando, principalmente, os jogos para computador, que vêm conquistando cada vez mais espaço. Atualmente os jogadores conseguem visto de viagem para os Estados Unidos (marcado por sua grande regulamentação de entrada ao país) como atletas, o que mostra a evolução das competições em torno do esporte eletrônico. No Brasil, a notoriedade do crescimento dos esportes eletrônicos se deu principalmente a partir do ano de 2010, sendo um período em que o cenário passou por um grande processo de profissionalização, tanto das competições que passaram a oferecer calendários regulares de campeonatos e também com

¹ *E-sport*, ou esporte eletrônico, em português, é a intitulação dada às competições de jogos eletrônicos. No presente trabalho, *e-sport* e esporte eletrônico serão tratados como sinônimos.

melhores premiações, como dos jogadores e das organizações de times de esportes eletrônicos que encaram isso como trabalho, carreira ou negócio.

As equipes profissionais desenvolvem seus trabalhos em centros de treinamento, são acompanhadas por diversos profissionais e possuem patrocínios de alto valor, muito semelhante ao que ocorre com atletas dos esportes tradicionais. A legitimação desta atividade como um esporte vem ocorrendo em diversos setores, concretizando uma meta do mercado e dos jogadores profissionais, que esperavam que a profissão fosse (re)conhecida e mais respeitada pelos que estão fora do cenário dos esportes eletrônicos, pois a prática já foi alvo de desqualificações por agentes já instituídos no campo esportivo.

Com isso, o objetivo geral deste trabalho foi analisar e compreender os principais fatores que contribuem para o crescimento do esporte eletrônico e as condições que podem atrair jogadores para este cenário, para podermos entender como se deu a consolidação desta modalidade no século XXI. Desse modo, a pesquisa justifica-se por essa necessidade em se analisar os fatores que tornaram o esporte eletrônico conhecido mundialmente, assim como os fatores que contribuem para a profissionalização do jogo eletrônico, visto que essa modalidade esportiva ganhou destaque nacional e internacionalmente nos últimos anos, com grandes e diversas competições, estruturas de formação, times conhecidos mundialmente e fortes relações comerciais que se desenvolvem a partir dessas estruturas. Chegando à questão orientadora dessa pesquisa: Quais são os principais fatores que podem incidir sobre a profissionalização/esportivização dos jogos eletrônicos e as principais razões pelas quais os jogadores podem ser atraídos para essa nova modalidade esportiva?

A apresentação da pesquisa descrita neste trabalho foi dividida em capítulos, focando, respectivamente em: uma breve introdução à história dos jogos eletrônicos, com os seus principais momentos desde o surgimento até os dias atuais; uma introdução ao surgimento do esporte eletrônico e ao seu crescimento no Brasil e no mundo; a entrada de algumas instituições no esporte eletrônico; o ingresso de grandes clubes do esporte no cenário esportivo eletrônico, como foi o caso do Clube de Regatas do Flamengo; o investimento de algumas celebridades no esporte eletrônico, como o realizado por Ronaldo Fenômeno; as premiações que surgiram relacionadas ao esporte eletrônico, como o Prêmio eSports Brasil; bem como as possibilidades da inclusão dos jogos eletrônicos em competições esportivas tradicionais, como as Olimpíadas; e o investimento de universidades neste cenário com a criação de cursos de graduação voltados aos esportes eletrônicos. Por fim, apresentaremos os resultados e discussões deste trabalho a partir da análise das entrevistas realizadas com os

jogadores profissionais de esporte eletrônico do estado de Sergipe, além do fundador de um time e o diretor da Federação do Estado de Sergipe de Esporte Eletrônico.

Para realizar esta pesquisa, foi utilizado o método textual qualitativo que se caracteriza por análises de textos já existentes ou de material produzido por meio de entrevistas e novas observações do pesquisador. A análise textual qualitativa faz parte de uma abordagem que compõem três ciclos como elementos principais, no qual se constituem uma nova compreensão a partir de desmontagem de textos, estabelecimentos de relações e a captação de um novo emergente. O corpus (conjunto de textos que compõe o trabalho) da pesquisa foi constituído por artigos relacionados ao jogo e ao jogo eletrônico, notícias sobre o esporte eletrônico e entrevistas com atores sergipanos envolvidos nos esportes eletrônicos.

Como resultado, conseguimos perceber que o esporte eletrônico passou de um tema controverso para a aceitação a partir de sua aproximação com os esportes tradicionais e com a entrada de instituições, times tradicionais e celebridades neste cenário, e que se desenvolveu graças aos avanços tecnológicos e da chegada do esporte eletrônico na mídia, assim como a gratuidade de acesso às principais modalidades desse contexto, atraindo os jogadores à prática.

2 METODOLOGIA

Para a construção deste trabalho a metodologia utilizada foi a da Análise Textual Qualitativa. Realizado através de textos já existentes ou pela produção desse material através de entrevistas e novas observações, o pesquisador utiliza esse método para examinar e compreender o fenômeno investigado a partir de uma análise detalhada da informação obtida. Essa análise faz parte de uma abordagem que compõem três ciclos como elementos principais (MORAES, 2003, p.191):

1.Desmontagem dos textos: também denominado de processo de unitarização, implica examinar os materiais em seus detalhes, fragmentando-os no sentido de atingir unidades constituintes, enunciados referentes aos fenômenos estudados.

2.Estabelecimento de relações: processo denominado de categorização, implicando construir relações entre as unidades de base, combinando-as e classificando-as no sentido de compreender como esses elementos unitários podem ser reunidos na formação de conjuntos mais complexos, as categorias.

3.Captando o novo emergente: a intensa impregnação nos matérias da análise desencadeada pelos estágios anteriores possibilita a emergência de uma compreensão renovada do todo. O investimento na comunicação dessa nova compreensão, assim como de sua crítica e validação, constituem o último elemento do ciclo de análise proposto. O metatexto resultante desse processo representa um esforço em explicitar a compreensão que se apresenta como produto de uma nova combinação dos elementos construídos ao longo dos passos anteriores.

Com a compreensão destes elementos, percebemos que a Análise Textual Qualitativa é realizada a partir de um processo de organização de novos entendimentos que surgem a partir da sequência destes três componentes acima citados. Ao iniciar um processo analítico, temos que ter ciência que todo texto pode ter uma multiplicidade de compreensões, leituras essas que estão ligadas aos referenciais teóricos e conhecimento dos leitores (MORAES, 2003).

Na Análise Textual Qualitativa, os textos apresentam significados em que o pesquisador precisa atribuir sentidos e significados ao longo da análise; por isso, é necessária uma interpretação mais exigente e aprofundada para uma melhor compreensão.

Sintetizando o que tentamos expressar até este ponto, entendemos que a análise textual parte de um conjunto de pressupostos em relação à leitura dos textos que examinamos. Os materiais analisados constituem um conjunto de significantes. O pesquisador atribui a eles significados sobre seus conhecimentos e teorias (MORAES, 2003, p.193).

A análise inicia com a definição do corpus, que é um conjunto de materiais obtidos a partir de uma seleção rigorosa do pesquisador, pela qual ele busca resultados válidos e confiáveis que representem a sua pesquisa. Moraes (2003) escreve que esse acervo representa informações de pesquisa, ou seja, o material que será analisado, a fim de encontrar um

desfecho válido, que inspire confiança, requisitando para isso uma triagem, uma demarcação cuidadosa. Dessa forma, os textos:

São vistos como produtos que expressam discursos sobre fenômenos e que podem ser lidos, descritos e interpretados, correspondendo a uma multiplicidade de sentidos que a partir deles podem ser construídos. Os documentos textuais da análise, conforme já afirmado anteriormente, são significantes dos quais são construídos significados em relação aos fenômenos investigados (MORAES 2003, p.194).

O corpus da presente pesquisa foi constituído por materiais já existentes (principalmente notícias em relação ao objeto de estudo, o esporte eletrônico) e materiais produzidos pelo pesquisador através de entrevistas com atores do campo. Moraes (2003) se refere continuamente aos textos no sentido das produções escritas, porém o autor argumenta que esse entendimento deve ampliar-se abarcando também imagens e outras expressões linguísticas.

Integram-se transcrições de entrevistas, registros de observação, depoimentos produzidos por escrito, assim como anotações e diários diversos. O segundo grupo pode ser constituído de relatórios diversos, publicações de variada natureza, tais como editoriais de jornais e revistas, resultados de avaliações, atas de diversos tipos, além de muitos outros (MORAES, 2003, p.194).

Ao ter o corpus definido, inicia-se o processo de desconstrução desse material, que seria a desmontagem dos textos obtidos, destacando seus elementos principais (unidades de análise). Nesse processo, o pesquisador deve buscar compreender os sentidos e diferenças entre os elementos constituintes do corpus. Por isso, é necessário uma boa organização do pesquisador para que ele não se perca diante da quantidade de material. Atribuir números que correspondam ao documento analisado pode ajudar nessa organização (MORAES, 2003).

É essencial que o pesquisador tenha conhecimento aprofundado dos objetivos da sua pesquisa, pois a construção das unidades de sentido ocorre sempre na relação entre o corpus e os objetivos da pesquisa. Para tanto, são necessárias várias leituras desse material, identificando e destacando o que for pertinente para o pesquisador, com a reescrita de cada unidade o mais completo possível.

Após a unitarização do corpus, inicia-se o processo de categorização, pelo qual o pesquisador interpreta os dados coletados no processo de unitarização organizando as unidades de sentido em categorias de análise (MORAES, 2003). Realizado o procedimento de categorização com a reescrita das unidades mais completas, surge o que se chama de “novo emergente”, que seria a construção de um metatexto em que a nova compreensão do que foi categorizado é comunicada através de uma descrição e interpretação do pesquisador, podendo

ser descritivo, mais próximo ao corpus original, ou interpretativo, na qual existe uma teorização mais profunda que seja capaz de expressar e construir um argumento central em torno da sua pesquisa.

Nesse sentido, diversos textos podem ser escritos usando essa metodologia em virtude de diferentes descrições e interpretações, partindo de diversos objetivos de análise. Com isso, teremos textos bem descritivos, com grande proximidade com os textos originais baseado nas notícias coletadas, como também novos textos baseados na interpretação das entrevistas realizadas com os atores do campo (MORAES, 2003). A seguir apresentaremos os procedimentos metodológicos do presente trabalho.

2.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Tendo definido como metodologia a Análise Textual Qualitativa, descrevo a seguir os procedimentos metodológicos que foram utilizados para a coleta e análise dos dados obtidos.

A pesquisa se iniciou com a revisão de literatura, especialmente, sobre o jogo. A compreensão do jogo como fenômeno sociocultural é importante para a análise proposta nesse projeto de pesquisa. Referências sobre temas relacionados mais especificamente aos jogos eletrônicos e ao esporte eletrônico também foram essenciais para a revisão de literatura. Nesse sentido, foram realizadas buscas por palavras chave em bancos de dados eletrônicos de publicações científicas a fim de localizar possíveis artigos sobre o objeto de estudo. As palavras-chave buscadas foram: *e-sport*; esporte eletrônico; jogo; jogos eletrônicos; *League of Legends* (essa última justificada pela grande popularidade desse jogo, que foi um dos primeiros a ter uma representação maior de competições, consequentemente, de produções científicas trazendo perspectivas analíticas sobre o jogo). Os bancos de dados pesquisados foram: a) www.academia.edu; b) www.scholar.google.com.br; c) www.periodicos.capes.gov.br; d) www.scielo.org; por serem locais com uma grande base de dados e muito dos trabalhos publicados são de livre acesso.

A busca por referências para a revisão de literatura foi ampliada ainda no primeiro ano da pesquisa. A seguir, descrevermos os processos e critérios de seleção para a constituição do corpus:

- 1) A primeira parte do corpus foi constituída por artigos relacionados ao jogo e ao jogo eletrônico, buscados nos bancos de dados eletrônicos citados anteriormente e, posteriormente, a partir das referências dos trabalhos lidos (efeito/método *snowball*).

- 2) A segunda parte do corpus foi constituída por notícias sobre o esporte eletrônico, buscadas nos principais sítios eletrônicos que fazem a cobertura deste segmento esportivo.
- 3) A terceira parte do corpus foi constituída por entrevistas com jogadores profissionais de esporte eletrônico sergipanos, além de outros atores envolvidos profissionalmente com o cenário esportivo eletrônico: (a) um responsável por um time profissional sergipano e (b) o diretor da Federação do Estado de Sergipe de Esporte Eletrônico.

Para entrar em contato com esses atores foram utilizadas as redes sociais. Como atores do meio eletrônico, eles são muito participativos nesses meios comunicativos com as pessoas e fãs que os acompanham diariamente. No primeiro ano da pesquisa foram encaminhadas mensagens eletrônicas contendo (a) as informações do pesquisador, (b) os objetivos da pesquisa e (c) as informações sobre o cadastro da pesquisa no Comitê de Ética para alguns dos principais atores do esporte eletrônico no Brasil, a saber, os times do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL) (perguntando sobre a possibilidade de realizar entrevistas com os jogadores que faziam parte da equipe) e os narradores e comentaristas da respectiva competição. Com o crescimento desse novo contexto social, o contato com esses atores que compõe a “elite” desta modalidade no nosso país não foi possível: dos oito times que tiveram a mensagem encaminhada, apenas um time (*Pain Gaming*) respondeu que iria enviar a solicitação para o setor responsável, não havendo retorno após esse primeiro contato, mesmo com a mensagem de solicitação sendo reencaminhada outras vezes. Sobre os outros atores, das seis pessoas que foram encaminhadas as mensagens sobre a pesquisa, obtivemos por e-mail o retorno de apenas um narrador do Circuito Desafiante de *League of Legends* (segunda divisão do CBLOL), se disponibilizando a participar da pesquisa, mas após o envio do roteiro de perguntas, também não obtivemos mais retorno, apesar do contato ter sido repetido.

Mediante essas dificuldades, foi delimitado que a terceira parte do corpus seria constituída a partir de entrevistas com jogadores profissionais de esporte eletrônico e outros atores sergipanos, por ser um cenário também em bastante crescimento e com maiores possibilidades de realização da entrevista. Com isso, foram repetidos os processos utilizados no primeiro momento (encaminhamento de uma mensagem com informações sobre a pesquisa através das redes sociais para os times e atores).

As entrevistas se deram a partir de um roteiro previamente estruturado com questões pertinentes aos objetivos dessa pesquisa. Para os jogadores profissionais sergipanos o seguinte roteiro foi utilizado:

- 1) Fale sobre o esporte eletrônico.
- 2) A quanto tempo você atua profissionalmente e em qual jogo?
- 3) Como você conheceu o esporte eletrônico e o que te levou a ser um profissional?
- 4) Você se considera um atleta de alto nível? Por quê?
- 5) Descreva seu cotidiano como um jogador profissional.
- 6) Qual a maior dificuldade em ser um jogador profissional? Ou as maiores dificuldades?
- 7) Você acha que existe algum tipo de discriminação com o esporte eletrônico?
- 8) O cenário esportivo eletrônico brasileiro tem potencial para se igualar ou superar outras regiões? E como você enxerga o cenário esportivo sergipano?
- 9) O que pode ter influenciado para este crescimento do esporte eletrônico nos últimos anos?
- 10) Quais são suas ambições individuais no esporte eletrônico e suas perspectivas para o futuro desse cenário esportivo?
- 11) Você pensa em atuar de alguma outra forma no cenário esportivo eletrônico?
- 12) O que é preciso para se tornar um jogador profissional?
- 13) Você recebe ou já recebeu algum tipo de salário ou pagamento por atuar no esporte eletrônico?
- 14) Como é a preparação para um jogo e/ou uma competição?
- 15) Como você enxerga o interesse de organizações tradicionais, como o Flamengo, nos esportes eletrônicos?
- 16) Utilize este espaço caso deseje realizar algum comentário extra acerca do esporte eletrônico ou o *e-sport* em Sergipe.

Para os outros atores foram preparados roteiros específicos, tendo algumas questões centrais que também foram realizadas para os jogadores, bem como algumas questões específicas para cada tipo de ator, sempre levando em consideração os objetivos da pesquisa. Os roteiros de entrevistas desses atores são disponibilizados junto com as transcrições completas das entrevistas ao final desse trabalho como APÊNDICE 3, sendo a referência para essas entrevistas o Colaborador 8 (Membro da Federação do Estado de Sergipe de Esporte Eletrônico) e o Colaborador 9 (Responsável por um time de *e-sports*).

As entrevistas foram condicionadas a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido² e foram agendadas de acordo com a disponibilidade dos entrevistados. Posteriormente, todas as entrevistas foram transcritas como citado anteriormente e os textos resultantes constituíram a terceira parte do corpus da pesquisa a partir da investigação de cada entrevista utilizando a Análise Textual Qualitativa. Os resultados dessa análise foram apresentados no capítulo intitulado “Resultados e discussões sobre o esporte eletrônico”.

Diante do acima exposto, atribuímos números sequenciados para identificação dos colaboradores e de trechos presentes nas entrevistas que foram citados durante o processo de análise dos respectivos dados. Como sugerido por Moraes (2003), atribuímos, além de números para identificação dos colaboradores (1 a 9), uma palavra no processo para uma melhor estrutura organizacional do trabalho, sendo essa palavra “Fala”. Assim, as unidades foram identificadas sempre com a palavra “Fala”, seguido do número destinado ao colaborador (1 a 9) e, em seguida, do número da pergunta realizada (1 a 16). Por exemplo: o trecho citado abaixo “(Fala 1.9)” refere-se à transcrição da entrevista do Colaborador 1 em sua resposta à pergunta de número 9:

Acho que o aumento veio a partir do momento em que começaram a ser transmitidos jogos e competições via internet. Qualquer pessoa que possui smartphone e um plano médio de internet consegue assistir e ter acesso a esse conteúdo 24h por dia (Fala 1.9).

Foram utilizadas duas estratégias para a realização das entrevistas: a primeira com a tentativa de efetuar de maneira presencial com os colaboradores, sendo que apenas a do membro da Federação de Sergipe de Esporte Eletrônico foi possível obter desta forma; todas as outras entrevistas foram realizadas através da plataforma *Google Forms*³, com o envio do endereço eletrônico de acesso ao formulário⁴ aos colaboradores. Por ser um roteiro previamente estruturado, esse método tem potencial para se tornar uma nova estratégia metodológica através da utilização de ferramentas tecnológicas (até por que o trabalho envolve a questão dos avanços tecnológicos relacionados ao jogo/jogo eletrônico e os novos contextos sociais com o surgimento do esporte eletrônico) de forma favorável que auxiliem no processo de levantamento de dados. Pois, com essa nova perspectiva, não tiramos o participante do seu contexto cotidiano para realizar a coleta dos dados, se tornando um

² Disponível ao final desse trabalho como APÊNDICE 1.

³ O *Google Forms* é um serviço da gigante das buscas que tem por objetivo facilitar a criação de formulários e questionários diversos. Disponível gratuitamente para todos que possuem uma conta Google, o serviço pode ser acessado em diversas plataformas, como web, desktop e celular. Ele é útil para todos aqueles que queiram fazer um formulário de pesquisa ou de coleta de opiniões. Fonte: <<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/google-forms.html>>. Acesso em: 15 jun. 2018.

⁴ O modelo utilizado nesta pesquisa está disponível ao final desse trabalho como APÊNDICE 2.

método simplificado que não requer diversos equipamentos para esses procedimentos, além de poder ser realizado em qualquer horário do dia.

De acordo com Heidemann, Oliveira e Veit (2010), o *Google Forms* pode facilitar muito as tarefas de coleta de dados de forma organizada, além de poupar tempo e dar melhores condições para fazer análises comparativas. Além disso, apresentam possibilidades de uso dessas ferramentas, tais como: a portabilidade (possibilidade de acesso em qualquer local ou horário); economia de espaço no disco rígido do computador por não ocupar espaço; o custo, por ser uma ferramenta gratuita; a facilidade de uso, pois não requer conhecimentos de programação; e possuir uma interface amigável semelhante aos aplicativos utilizados pela população no dia a dia. Com isso, o formulário eletrônico construído para a coleta dos dados pode ser disponibilizado através de um endereço eletrônico e as respostas aparecem imediatamente quando são enviadas na página do *Google Forms* do usuário que criou o formulário, além de existir a possibilidade de quem enviar as respostas também receber uma cópia. Além disso, o formulário ainda possui ferramentas que auxiliam a análise dos dados coletados.

Após a constituição do corpus da pesquisa, todos os dados foram submetidos aos ciclos da Análise Textual Qualitativa. No que se refere à ordenação do corpus, os dados foram organizados em pastas nomeadas a partir das unidades de significado que emergiram a partir de um processo indutivo do pesquisador na medida em que foram estabelecidas relações entre as unidades (algumas unidades se tornando os capítulos principais deste trabalho); também foram criadas pastas com a separação dos materiais relacionados às entrevistas (roteiros, termos de consentimento, transcrições, mensagens de contato), dentre outros processos que facilitaram o processo de organização de todos os dados coletados.

3 BREVE INTRODUÇÃO À HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Neste capítulo apresentaremos uma breve introdução sobre os jogos eletrônicos, trazendo alguns dados importantes que marcaram a conceituação do jogo desde o seu surgimento até os dias atuais, com ênfase nos principais anos de história dos jogos eletrônicos, que criou um grande impacto nas culturas de todo o mundo.

O jogo é algo que está presente na sociedade há muito tempo e em diversos contextos, de divertimento e descarga de energia até de práticas educativas, concebendo-se o potencial de desenvolvimento do ser a partir do envolvimento nos jogos (Caillois [1990], por exemplo, reforça a ideia de que o jogo auxilia no desenvolvimento moral, cognitivo e motor). O conceito de jogo foi estudado ao longo do tempo por diversos autores. Para Huizinga (2000) e Caillois (1990) o lúdico antecede a civilização e é provável que elementos culturais e instituições sociais tenham recebido forte impulso do jogo lúdico. De acordo com Huizinga (2000), é possível considerar o jogo como toda e qualquer atividade humana, pois este é presente em tudo o que acontece no mundo e dele que a civilização surge e se desenvolve, sendo o jogo um fato mais antigo que a própria cultura, com a civilização humana não acrescentando característica essencial alguma à ideia geral de jogo, pois a existência deste não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo.

Desde já encontramos aqui um aspecto muito importante: mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando “instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe “espírito” ou “vontade” seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência (HUIZINGA, 2000, p.5).

Além disso, ainda segundo Huizinga (2000), o jogo é uma atividade voluntária, sendo uma das suas principais características o fato dele ser livre e de ser ele próprio liberdade; por isso, quando está sujeito a ordens, deixa de ser jogo. Ademais, ligado a isto, é a de que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”, tratando-se de uma saída da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Essa concepção está associada à outra característica importante do jogo: o fato do jogo criar ordem e ser ordem, que desperta na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, sendo que a menor desobediência “estraga o jogo”, pois todo o jogo tem suas regras e são elas que determinam o que pode dentro deste mundo temporário por ele circunscrito; o jogador que desrespeita esses termos é

o “desmancha-prazeres”, tornando-se necessário a sua expulsão, já que este ameaça a existência da comunidade dos jogadores (HUIZINGA, 2000).

Reunindo as características essenciais do jogo, Huizinga descreve:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (2000, p.13).

Apesar de alguns estudiosos contemporâneos do lazer contestarem algumas ideias dessa concepção clássica do jogo descrita por Huizinga (para um relato mais completo sobre os conflitos no plano teórico sobre as concepções de jogo sugere-se a leitura de Marinho e Pimentel, 2010), como um conjunto de características essenciais pouco se mudou em nossa concepção geral de jogo. No plano de significações relevantes para o propósito desse trabalho, que tem foco mais direcionado nos jogos eletrônicos, tal conceituação clássica de jogo ainda se mostra bastante pertinente. Obviamente, o ponto de tensão maior ocorre na transformação do “jogo” eletrônico em “esporte eletrônico” em contextos de profissionalização, no qual há um claro interesse material e lucrativo, discussão que também repercute na profissionalização de outros jogos em contextos esportivos, como o próprio futebol, por exemplo. Mas essa é uma discussão que ultrapassa os objetivos dessa introdução à história dos jogos eletrônicos.

Focando, então, no contexto mais específico dos jogos eletrônicos, o primeiro jogo eletrônico pode ter surgido em 1958; na realidade, não existem registros históricos de quando realmente esse primeiro jogo eletrônico foi inventado, mas algumas pesquisas de historiadores relatam que o primeiro inventor do jogo eletrônico foi o físico William Higinbotham, que criou em seu laboratório de pesquisas nucleares uma ferramenta para apresentar gráficos e fotografias de maneira mais interessante aos visitantes. Com isso, em três semanas de desenvolvimento ele realizou uma adaptação no programa de um osciloscópio para que os visitantes pudessem interagir com a trajetória de uma bola, dando o nome de “Tênis para Dois”. Os controles possuíam um disco e um botão e o objetivo do jogo era rebater uma bola para que ela passasse sobre uma rede, com o ponto de vista lateral, a bola se dirigindo na horizontal e uma linha vertical representando a rede (LEITE, 2006).

Figura 1: Imagem do jogo “Tênis para Dois” e o seu controle, desenvolvidos por William Higinbotham.



Fonte: LEITE, 2006, p.30.

Pesquisadores do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) criaram em 1961 o jogo *Spacewar!* que foi desenvolvido em uma linguagem de programação de baixo nível chamada *Assembly*⁵; o seu objetivo era que o jogador que estivesse no controle derrotasse naves inimigas em uma guerra espacial. Na época, o jogo se tornou um grande sucesso por ter uma jogabilidade⁶ simples e divertida. Em 1966, o engenheiro Ralph Baer criou uma máquina que era capaz de rodar esses jogos por meio de uma televisão (BATISTA et al., 2007).

Em 1971, Nolan Bushnell desenvolveu uma nova opção do *Spacewar!* para ser jogado em um mecanismo que foi chamado de *Computer Space* que já vinha em seu corpo com uma televisão e controles para dois jogadores; este passou a ser conhecido como o primeiro fliperama, que são máquinas em que as pessoas utilizavam moedas ou fichas para poder jogar. Na época, foram vendidas apenas 1500 unidades destas máquinas nos Estados Unidos devido ao seu alto valor; mesmo assim, Nolan fundou, junto com um amigo, a empresa Atari (BATISTA et al., 2007), que acabou se tornando uma das principais empresas responsáveis pela popularização dos jogos eletrônicos.

⁵ *Assembly*, ou linguagem de montagem, é uma notação legível por humanos para o código de máquina que uma arquitetura de computador específica usa, utilizada para programar códigos entendidos por dispositivos computacionais, como microprocessadores e microcontroladores. Fonte: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Assembly>>. Acesso em: 10 fev. 2018.

⁶ Jogabilidade (em inglês, *gameplay* ou *playability*) é um termo na indústria de jogos eletrônicos que inclui todas as experiências do jogador durante a sua interação com os sistemas de um jogo, especialmente jogos formais, e que descreve a facilidade na qual o jogo pode ser jogado, a quantidade de vezes que ele pode ser completado ou a sua duração até ser “zerado” (jogado até o fim, ou seja, até todos os objetivos serem completados). Fonte: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogabilidade>>. Acesso em: 10 fev. 2018.

Figura 2: *Computer Space*, conhecido como o primeiro fliperama da história.



Fonte: <<https://videogamehistorian.wordpress.com/tag/computer-space/>>. Acesso em: 11 fev. 2018.

Toru Iwatami, um japonês amante dos fliperamas, decidiu, em 1979, criar um jogo que não tivesse elementos violentos e que pessoas do sexo feminino também pudessem compreender e se interessar. Com o apoio de algumas outras pessoas, ele desenvolveu o personagem *Pac-Man*, que era um círculo amarelo com um corte em formato de triângulo em seu corpo. E o objetivo do jogo era simples: o jogador utilizando o controle deveria guiar esse personagem para que ele “comesse” pílulas postas em um labirinto, ao mesmo tempo em que deveria fugir de quatro inimigos em formato de fantasmas. Mais de cem mil fliperamas deste jogo foram vendidos nos Estados Unidos, o que acabou se tornando um grande sucesso até os dias atuais, com livros publicados, músicas, filmes e desenhos sobre o personagem. Além disso, o *Pac-Man* se tornou um grande marco, pois mudou o cenário dos jogos eletrônicos na época, já que boa parte dos jogos desenvolvidos tinha como tema principal o espaço, muito em virtude das corridas espaciais daquele período travadas entre os Estados Unidos e a Rússia. Com esse crescimento, os fliperamas passaram a dar muitos lucros e era possível encontrá-los em diversos locais, tais como supermercados, lojas, hospitais e hotéis (LEITE, 2006).

Em 1981, a febre dos videogames atingia seu auge, quando a arrecadação de dinheiro era o dobro da arrecadação de todos os cassinos de Nevada - Estado norte-americano onde está situada a notória cidade de Las Vegas - juntos, quase duas vezes mais dinheiro que a indústria cinematográfica arrecadava e três vezes mais dinheiro que as ligas americanas de baseball, basquetebol e futebol. Estados norte-americanos chegaram até a estipular regras de horário para crianças jogarem sem atrapalhar seus estudos. Em 1982, mais de um milhão e meio de máquinas arcade estavam operantes nos EUA (LEITE, 2006, p.43).

Nos chamados anos dourados da indústria dos jogos eletrônicos foi quando surgiram no mercado algumas empresas japonesas, dentre elas, a Nintendo, que era uma fabricante de jogos de cartas com décadas de tradição e que, graças ao sucesso desse novo mercado, ampliou os seus negócios também para o desenvolvimento de jogos eletrônicos. Com isso, o jovem Shigeru Miyamoto, contratado pela Nintendo em 1977, desenvolveu o jogo *Donkey Kong*, lançado no ano de 1981. Este projeto teve início em 1979 e o objetivo era que esse jogo tivesse um enredo que consistisse em um “herói” chamado *Jumpman*⁷, que deveria salvar a sua namorada que havia sido sequestrada por um gorila, tendo que vencer diversos obstáculos durante a sua jornada. Este jogo foi o pioneiro dos chamados jogos de plataformas, além de também possuir elementos narrativos para enriquecer os personagens do jogo, quesito anteriormente não tão explorado pelas desenvolvedoras (LEITE, 2006).

Em 1985, o criador do *Donkey Kong* resolveu criar um novo jogo baseado no herói Mario que ele havia usado no primeiro jogo; para tanto, ele mudou a profissão deste personagem para a de encanador e adicionou um novo personagem que seria o seu irmão, o Luigi, dando ao jogo o nome de “*Super Mario Bros*”. Criou, assim, um universo com personagens carismáticos e bem humorados inseridos em uma história cheia de desafios a serem vencidos pelo jogador (LEITE, 2006). Não seria surpresa para ninguém falar que o Mario fez e faz bastante sucesso até os dias de hoje em todo o mundo e se tornou um dos maiores (se não o maior) personagens do mundo dos jogos eletrônicos de todos os tempos.

Em 1991 houve dois grandes lançamentos na indústria dos jogos eletrônicos: o primeiro foi o *Capcom Street Fighter II* que era uma grande evolução do primeiro jogo e adotava novos modelos de animações em seus personagens através do método *sprite*⁸, se tornando um grande sucesso na época (até os dias atuais) e principal responsável pela popularização do gênero de lutas dos jogos eletrônicos (BATISTA et al., 2007); neste mesmo ano também ocorreu o lançamento de outro grande jogo e personagem que obteve bastante sucesso, o *Sonic*, que foi desenvolvido com a intenção de ser parecido com o jogo do Mario, porém com jogabilidade mais simples, apesar de ser um jogo em que utilizava a velocidade e, com isso, os jogadores precisariam raciocinar rápido e ter bom tempo de reação (LEITE, 2006).

No mundo dos jogos eletrônicos também se tornou popularmente conhecido os “videogames” ou “*consoles*”, que são os aparelhos desenvolvidos para reproduzir em

⁷ Nos Estados Unidos ele ganhou o nome de Mario, pois os funcionários da Nintendo achavam o personagem parecido com Mario Segali, dono do galpão usado pela empresa (BATISTA et al., 2007).

⁸ *Sprites* são as imagens que dão vida ao personagem. Um *sprite* é um conjunto de fotos que dão a impressão de movimento do personagem (BATISTA et al., 2007).

televisões domésticas os jogos armazenados em CDs ou outros dispositivos, já que nos dias atuais muitos dos jogos são disponibilizados apenas de forma digital, ou seja, o jogador realiza o download do jogo para o seu videogame. Em 1971 foi lançado o primeiro *console* da história para ser conectado a televisores, sendo compatível com as televisões da empresa *Magnavox*. Raph Baer foi quem desenvolveu este aparelho, chamado de *Odyssey 100*, que se conectava a antena do televisor e possuía controles com fios para dois jogadores. Este aparelho também permitia realizar a troca de “cartuchos”⁹, que era um método disponível para modificar alguns elementos exibidos na televisão permitindo variações dos jogos, por exemplo, de tênis, hóquei, corrida de veículos, jogos educativos e até de azar, oferecendo ao total doze jogos. Este *console* era comercializado por US\$ 100,00 (cem dólares), um valor alto para a época; mesmo assim fez muito sucesso, chegando a vender cerca de 100 mil unidades, perdendo um pouco do sucesso anos depois em virtude da baixa qualidade e diversidade dos jogos (LEITE, 2006; BATISTA et al., 2007).

Em 1976 foi lançado pela *Fairchild Camera and Instrument* o *Channel F*, um *console* que se destacou por trazer a tecnologia que permitia realizar a troca de cartuchos, ou seja, os jogos eram armazenados em dispositivos chamados de *videocarts* e cada um possuía um microchip contendo o jogo; para se jogar outro jogo era necessário apenas realizar a troca do cartucho. Esta tecnologia foi aceita pelo mercado da época e se sustenta, de certa forma, até hoje, não especificamente na utilização de cartuchos, mas no conceito de armazenar os jogos em dispositivos externos ao videogame que permitem esta troca do jogo (LEITE, 2006).

Nolan Bushnell, fundador da Atari, que foi uma das maiores empresas do mundo dos jogos eletrônicos, necessitando de recursos para continuar o desenvolvimento dos seus projetos resolveu vender a sua empresa para a gigante *Warner Communications*, que pagou cerca de 28 milhões de dólares na época (LEITE, 2006).

Nesse contexto, a Warner lançou em 1977, o console Atari 2600. Esse console se tornou um dos maiores sucessos na área de entretenimento eletrônico, vendendo cerca de 25 milhões de unidades em cinco anos; atingindo a marca de 5 bilhões de dólares; fazendo, assim, com que a empresa Atari dominasse o mercado de jogos entre final dos anos 70 e o início dos anos 80 (BATISTA et al., 2007, n.p.).

Em 1983, a Nintendo lançou no Japão um novo console chamado *Famicom* (*Family Computer*) que trazia como grande novidade um novo chip de processamento que permitia tornar o aparelho mais barato e também dar melhores resultados gráficos aos jogos; além

⁹ Estes cartuchos ainda não possuíam uma memória própria para o armazenamento de jogos, funcionando apenas como uma chave que modificava a passagem de corrente elétrica no aparelho e alterava a posição dos poucos objetos representados na tela (LEITE, 2006).

disso, possuía uma versão melhorada dos seus controles, possuindo tanto um *joystick* quanto um *paddle* que, segundo Leite (2006), é um controlador com um disco preso em seu centro que permitia ao jogador girá-lo em sentidos horário e anti-horário para controlar objetos virtuais ao longo da tela, principalmente representações de raquetes para jogos de esporte. Após dezoito meses em que foi lançado no mercado japonês, a Nintendo já havia vendido mais de três milhões de unidades do seu *console* e, com o sucesso do seu produto, resolveu tentar a venda também no mercado norte americano. Em 1985, esse produto chegou nos Estados Unidos com o nome de *Nintendo Entertainment System* (NES), sendo considerado um dos videogames de maior sucesso da história (LEITE, 2006).

Esse console fez muito sucesso e foi o responsável pela recuperação do mercado de videogames, pois tanto o som como a qualidade gráfica melhorou significativamente. O que antes era um ruído se transformou em música; o que eram apenas formas aproximadas do que deveriam ser, viraram personagens, naves, carros e armas. O cenário em geral ganhou uma melhor definição e forma, possibilitando, assim, uma melhor criação de jogos (BRESCIANI, apud BATISTA et al., 2007, n.p.).

Em outubro de 1986, a empresa japonesa Sega que desenvolvia jogos para os fliperamas e tinha tradição no mercado nacional, desenvolveu o console *Master System* para concorrer com o NES da Nintendo. Apesar de possuir equipamentos com maior tecnologia, este *console* não conseguiu tirar a soberania da Nintendo no mercado japonês, pois ela já estava presente em cerca de noventa por cento do mercado daquele país através de contratos com as empresas. Com o grande sucesso da Nintendo nos anos seguintes e com as vendas da empresa chegando a um total de US\$ 1,7 bilhões em 1990, a procura pelos seus jogos ficou alta e ela acabou criando a *Nintendo Power*, uma revista que promovia os seus jogos mais novos, além de fornecer informações sobre os jogos mais antigos (LEITE, 2006).

Com a derrota para a Nintendo, a Sega focou os seus esforços no desenvolvimento de um novo *console* e, em 1988, lançou o primeiro *console* de 16 bits da história, o *Mega Drive*. Sendo muito superior comparado aos outros videogames do mercado, passou a ser considerado o mais poderoso aparelho já fabricado, sendo equipado com um chip de 16-bits da Motorola que dava a ele um poder de processar informações duas vezes mais rápido que o console da Nintendo, além de diversas outras tecnologias. Em função disso, também podia ter personagens muito mais distintos e detalhados, gráficos melhores e uma capacidade maior de reproduzir sons, possibilitando à Sega o domínio do mercado por alguns anos (LEITE, 2006).

Em 1990 foi a vez da Nintendo lançar o seu novo *console* para poder competir novamente com a Sega, trazendo ao mercado o *Super Famicom*, também conhecido como

Super Nintendo Entertainment System (SNES), conhecido no Brasil apenas como *Super Nintendo*. Este *console* também era muito superior aos seus concorrentes em todos os sentidos, possuindo uma paleta de 32 mil cores, um chip melhor de processamento (tanto de imagem, como de som), dois processadores de imagem e novo controle para os jogadores; além disso, vinha acompanhado com o jogo *Super Mario World*, seguindo a tendência da Nintendo de trazer todos os seus antigos jogos de maior sucesso para este novo videogame, sendo ainda possível encontrar nos dias de hoje uma versão clássica deste famoso *console* (LEITE, 2006).

Figura 3: Console *Super Nintendo* e o jogo *Super Mario World*.



Fonte: LEITE, 2006, p.58.

Ambas as empresas que dominavam o mercado de jogos eletrônicos na época começaram a trabalhar no desenvolvimento de novas tecnologias para poder criar um produto melhor do que a outra; com isso, investiram primeiramente na tecnologia de armazenamento de dados através do *CD-ROM* que permitia guardar uma maior quantidade de informações, sendo inclusive algo que já era bastante utilizado nos computadores pessoais daquela época. A Sega foi a primeira a adotar este sistema no seu novo *console* chamado de Sega CD. Os antigos cartuchos utilizados pelas empresas tinham a capacidade de armazenar de oito a dezesseis *megabits* de informações; já um CD tinha a capacidade de armazenar seiscentos e quarenta *megabits* (LEITE, 2006).

Em 1994, foi a vez da empresa Sony lançar o seu *console*, chamado de *Playstation*, que trouxe três pontos importantes que garantiram o seu sucesso: melhor tecnologia, com um chip de processamento de 32 bits; a facilidade de se desenvolver jogos para o seu videogame; e uma extensa campanha de publicidade. Com isso, no dia do seu lançamento já havia cerca de 300 jogos sendo desenvolvidos para o *console* (LEITE, 2006). Além disso, o *Playstation* também popularizou o uso da mídia *CD-ROM*, o que também acabou gerando um número

maior de pirataria dos jogos eletrônicos, ao mesmo tempo em que ajudou a alavancar a venda dos *consoles* que, em 1996, tornou-se líder neste mercado (BATISTA et al., 2007).

O Playstation tem a maior biblioteca de jogos da história, com milhares de títulos produzidos para ele. Além de ser o videogame mais popular de sua geração, foram criados vários periféricos para ele como o memory card (dispositivo de armazenamento que funciona como memória adicional para os consoles de videogames) e o controle Dual Shock (controle com vibrador) (BATISTA et al., 2007, n.p.).

Figura 4: Primeiro *Playstation* lançado pela Sony.



Fonte: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/12/playstation-1-completa-20-anos-veja-maiores-curiosidades-do-console.html>>. Acesso em: 15 fev. 2018.

A chamada sexta geração de *consoles* iniciou-se no ano de 1998 com o lançamento do *DreamCast* pela Sega, que buscava recuperar a sua liderança no mercado de jogos eletrônicos. Este foi o primeiro videogame a vir com disponibilidade de acesso à internet, tornando possível se jogar on-line com outros jogadores de diversas partes do mundo; além disso, o *console* também possibilitou sua utilização com mouse e teclado, o que transformava-o em mais do que um simples *console* (BATISTA et al., 2007).

No início deste século foi lançado no Japão o *Playstation 2*, após a sua primeira versão, estreada em 1994, ter tido um grande sucesso com cerca de cinquenta milhões de unidades vendidas após dois anos do seu lançamento. Este novo videogame veio com uma série de melhorias, como a inclusão de um sistema de mídia através do DVD, se transformando em uma central multimídia que permitia, além de jogar os diversos jogos da sua primeira versão, assistir filmes, reproduzir músicas e navegar na internet. Com isso, chegou a vender um milhão de unidades após quatro horas do seu lançamento no Japão, zerando os estoques disponíveis em todas as lojas (LEITE, 2006).

Em 2000, no mesmo ano de lançamento do *Playstation 2*, foi a vez da maior empresa do ramo de informática, a *Microsoft*, comandada por Bill Gates, entrar no mercado de

consoles com o lançamento do seu *XBOX*. Este aparelho vinha com uma série de novas tecnologias que se assemelhavam aos computadores pessoais lançados pela empresa, sendo equipado com uma versão personalizada do popular sistema operacional *Windows*, além de algumas melhorias que o tornaram o *console* mais poderoso na época, como a utilização de um disco rígido embutido, placa de conexão para banda larga e um chip da *Nvidia Corporation*, que produz chips de processamentos gráficos e placas de vídeos de alta performance para os computadores poderem reproduzir melhor os jogos (LEITE, 2006). Neste mesmo período foi inaugurada a *XBOX Live*, uma rede online dedicada à comunidade do videogame da *Microsoft* e à utilização de jogos on-line, possuindo diversos recursos, como a possibilidade de comunicação entre os jogadores, criação de perfis, histórico de jogos e realização de campeonatos (BATISTA et al., 2007).

A sétima geração de *consoles* surgiu em 2005 com o lançamento do novo videogame da *Microsoft*, o *XBOX 360*, que era uma evolução do seu antecessor lançado em 2000, e se tornou o aparelho de entretenimento mais poderoso da época. Este *console* foi lançado com novas tecnologias, como: maior capacidade de armazenamento, controles sem fio e maior capacidade de processamento, dando a possibilidade para os jogos oferecerem inimigos com inteligência artificial e mundos que simulavam a realidade melhores. A plataforma *XBOX Live* também foi aprimorada, sendo constantemente renovada (LEITE, 2006).

Em 2006 foi lançado pela Nintendo o seu novo *console* chamado Wii, que trazia como novidade uma nova forma de jogar através do seu controle que capturava os movimentos do jogador, revolucionando novamente o mercado de jogos eletrônicos, além de possuir um sistema de vibração e som que dava a percepção ao jogador do movimento em que ele estava executando no ambiente virtual, como os sons da batida de uma espada. No mesmo ano também foi lançado o novo *Playstation 3* pela Sony, que trazia melhorias em suas peças, principalmente nos processadores, que o fazia ter quase o dobro do poder do seu concorrente *XBOX 360*; além disso, também vinha com a tecnologia *bluetooth* que permitia a sua utilização por até 7 jogadores (BATISTA et al., 2007).

Atualmente nós estamos na oitava geração de *consoles*, composta pelos videogames *Playstation 4* da Sony e o *Xbox One* da Microsoft, ambos lançados em 2013; além do *Wii U* e *Switch* da Nintendo, lançados em anos distintos. Em 2017, estes novos *consoles* já representavam cerca de 64% do faturamento do mercado brasileiro de jogos de videogames. Com isso, as empresas que produzem estes tipos de aparelhos sempre estão em busca de melhorias para o mercado e investem cada vez mais no desenvolvimento de novas tecnologias, como a criação de novos chips de processadores, o aumento da capacidade de

armazenamento, melhora nos designs, inovações de interatividade (como a possibilidade de se jogar online com jogadores de todo o mundo), facilidades de acesso (como realizar o download dos jogos para o próprio *console*, dispensando a utilização de mídias físicas como os CD-ROMS), maior resolução para os jogos (buscando melhor qualidade gráfica) e compatibilidade com os grandes televisores da atualidade. Com isso, ano após ano se renova aquilo que concebemos como “à beira da perfeição”, principalmente na qualidade de imagem e som, melhorias que buscam agradar um público que, vivenciando essa constante corrida tecnológica que fica a cada ano mais rápida, aprendeu a estar sempre no anseio por novidades. Em maio de 2018 uma pesquisa divulgou que já haviam sido comercializadas cerca de 80 milhões de unidades do *Playstation 4*, se aproximando do recorde de seu antecessor, que demorou sete anos para conseguir o mesmo número¹⁰.

Figura 5: À esquerda, imagem digital do jogo PES 2018; à direita, imagem fotográfica do mesmo jogador.



Fonte: Imagens retiradas do Google Imagens e organizadas lado a lado pelo autor.

Portanto, o objetivo deste capítulo foi apresentar uma breve introdução à história dos jogos eletrônicos e dos videogames, fenômeno inserido na cultura de diversos povos e que gera novos contextos sociais. Como percebemos, os jogos eletrônicos evoluíram bastante em diversos pontos, contribuindo, por exemplo, para o surgimento do esporte eletrônico. Além de outras diversas possibilidades de sua aplicação que estão inseridas em outros setores e que também podem ser temas de futuras pesquisas, como a função dos jogos eletrônicos no papel educacional, a utilização de jogos eletrônicos em simuladores para treinamentos nos setores automobilístico, da aviação e do exército, dentre outras diversas formas de sua aplicação. Na próxima seção, apresentaremos alguns acontecimentos importantes para o surgimento e crescente consolidação dos esportes eletrônicos.

¹⁰ Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/produto/129837-sucesso-playstation-4-alcancando-numero-vendas-ps3.htm>>. Acesso em: 2 mai. 2018.

4 O SURGIMENTO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

Como advento da sociedade moderna e seu processo de industrialização e, conseqüentemente, da evolução tecnológica surgiram os jogos eletrônicos de diversos gêneros, que podem ser jogados por pessoas de todas as idades, sozinhas ou até com pessoas de diferentes partes do mundo sem sair de suas residências, no caso dos jogos online, como foi introduzido no capítulo anterior. Com isso, o jogo está presente no meio social e o jogo eletrônico possui muitas características que o fizeram se tornar popular em todo mundo, conseqüentemente, surgiram as grandes competições em torno desse fenômeno.

E-sport é abreviação para *eletronic sports*, que, em português, seria esporte eletrônico. Essa nomenclatura é utilizada para se referir às competições em jogos eletrônicos, jogadas por pessoas profissionalmente. Semelhante aos esportes tradicionais, são organizadas em diferentes modalidades, cada uma possuindo regulamentos específicos. Desse modo, os esportes eletrônicos não são disputados apenas em jogos eletrônicos do gênero “esporte”, como o caso, por exemplo, dos jogos NBA 2K (basquete), FIFA/PES (futebol), Madden NFL (futebol americano), dentre outros que já possuem competições esportivas eletrônicas (falaremos mais sobre isso no capítulo sobre as instituições ligadas ao esporte eletrônico); também incorporam modalidades de FPS (*First person shooter*, ou tiro em primeira pessoa, em português), principalmente com o jogo *Counter Strike*, e o MOBA (*Multiplayer online battle arena*, ou arena de batalha online com multijogadores, em português), que é representado por *Defense of the Ancients* (DotA) e *League of Legends*. Essas três modalidades são as mais populares no cenário esportivo eletrônico atualmente.

O esporte eletrônico não é algo novo, mas a sua popularização se deu principalmente a partir do século XXI. A primeira competição relacionada aos jogos eletrônicos da qual se tem dados foi realizada em 1972, organizada por alunos da universidade de Stanford, na Califórnia. O prêmio da competição foi um ano de assinatura da revista “*The Rolling Stones*”. Já em 1981, a Atari realizou sua primeira grande competição, um campeonato internacional do jogo *Space Invader* que reuniu cerca de 10 mil pessoas com eventos regionais em Los Angeles, São Francisco, Fort Worth, Chicago e Nova York; além disso, o campeonato teve ampla cobertura da mídia televisiva e da imprensa, sendo esse o primeiro momento em que os jogos eletrônicos foram apresentados à sociedade como uma forma de competição (HAGUI, 2018). Para a época isso foi um grande marco, mas há controvérsia na compreensão desse primeiro evento competitivo como uma competição esportiva, visto que eram realizadas

principalmente de maneira festiva e os jogadores não se dedicavam exclusivamente aquilo, sendo o intuito mais o divertimento e participar do encontro com outros jogadores.

No entanto, com a notoriedade que as competições já vinham conquistando, diversos recordes passaram a ser publicados no *Guinness*¹¹ e em 1983 foi formado por britânicos o primeiro time que disputou de fato a primeira competição internacional de videogames. Com isso, os jogadores que quebravam esses recordes nos fliperamas, sendo esses os primeiros jogos a serem disputados de maneira competitiva, já estavam ganhando status de estrelas, inclusive com uma publicação no mesmo ano da revista *Times*, na qual estavam presentes 18 jovens jogadores que possuíam os recordes nesses aparelhos (PEREIRA, 2014).

Figura 6: Detentores dos recordes nos principais jogos de fliperamas, em 1983.



Fonte: PEREIRA, 2014, p.22.

A difusão do esporte eletrônico e desse caráter de competição se deu principalmente a partir da popularização dos computadores e da internet, que permitiu que o jogo eletrônico *Doom*, que foi fundamental nesse cenário e também pela popularização do gênero FPS, pudesse ser jogado por cerca de 10 milhões de jogadores em 1995. Já em 1996, o jogo *Quake* foi a principal modalidade de um dos primeiros encontros presenciais organizados por admiradores, realizado na cidade do Texas, Estados Unidos. O evento foi chamado de

¹¹ O *Guinness World Records*, lançado em português como Livro Guinness dos Recordes, é uma edição publicada anualmente, que contém uma coleção de recordes reconhecidos internacionalmente, tanto em termos de performances humanas como de extremos da natureza. Em 2003, o livro chegou a 100 milhões de cópias vendidas, desde a sua primeira edição em 1955, sendo o décimo livro mais vendido da história. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Guinness_World_Records>. Acesso em: 10 jan. 2018.

QuakeCon e reuniu jogadores que buscavam a competição. Além disso, o evento contava com palestras, workshops e outras festividades (PEREIRA, 2014). Esse evento é realizado anualmente até os dias atuais.

Outro momento marcante para o fortalecimento dos esportes eletrônicos foi a partir da formação de várias ligas com a iniciativa de jogadores interessados na organização de competições, sendo a *Cyberathlete Professional League* (CPL), criada em 1997, uma das mais importantes; a ideia da liga era seguir o modelo adotado pelas ligas de esportes profissionais dos Estados Unidos e expor para grandes marcas esses eventos para poder atrair tanto jogadores como empresas. Em 2000, o evento organizado pela CPL, chamado de *Razer CPL*, alcançou um total de 100 mil dólares em premiações, com o vencedor do torneio recebendo 40 mil. As competições de esporte eletrônico começaram a se difundir e no mesmo ano foi realizado na Coreia do Sul o *World Cyber Game*, que contou com a participação de 174 jogadores de 17 nacionalidades, e teve uma premiação total de 150 mil dólares (PEREIRA, 2014). A Coreia do Sul se torna, assim, uma das pioneiras nesse tipo de competição e até hoje é destaque quando o assunto é esporte eletrônico.

Mas o grande *boom* no crescimento do esporte eletrônico se deu a partir dos anos 2000, especialmente pela maior acessibilidade à internet, que beneficiou principalmente os jogos para computadores. O propulsor foi o popular *Counter Strike*, que surgiu de uma modificação do jogo *Half Life*, da empresa Valve. As regiões nas quais o esporte eletrônico se desenvolveu de forma mais marcante no século XXI foram a Ásia e a Europa, principalmente na Coreia do Sul, onde o esporte eletrônico é uma modalidade competitiva reconhecida oficialmente desde o ano 2000. A cultura nesse país em torno dos jogos eletrônicos é tão forte que o público lota estádios para assistir os principais jogos dos campeonatos e os seus respectivos atletas, possuindo, inclusive, dois canais de televisão que passam todas as partidas 24 horas por dia. Os atletas dos principais times são grandes celebridades e fazem comerciais de diferentes tipos e setores, não apenas do setor de jogos eletrônicos, semelhante ao que acontece com jogadores que se destacam nos esportes tradicionais.

De acordo com Wagner (2005, p.2), a rápida ascensão de *StarCraft* na Coreia se deveu há desregulamentação do setor de telecomunicações sul-coreano realizado no meio década de 90. Essa liberdade gerou um rápido crescimento na infraestrutura de banda larga no país, que abriu espaço para o surgimento de novos conteúdos como televisão digital e jogos online. Essa facilidade para novas TVs também promoveu os jogos, dado que dois canais foram criados apenas para transmissão de partidas de jogos eletrônicos e eventos relacionados. Esses fatores locais, somados à facilidade de conexão entre jogadores criada pelo software também da *Blizzard Battle.net* “resultaram em uma cultura de jogos em que jogadores de *StarCraft* conseguiam adquirir status de celebridade similar ao de atletas profissionais”. Na Coreia do Sul empresas dos setores de telecomunicações e tecnologia, como a *SK Telecom* e a

Samsung, patrocinam equipes de e-sportes, jogadores profissionais podem continuar competindo mesmo servindo as forças armadas e o próprio governo regula as competições através da agência KeSPA (Korean e-Sports Agency) (PEREIRA, 2014, p. 27).

Figura 7: Equipe e-sports sul coreana da SK Telecom que é tricampeã mundial de *League of Legends*.



Fonte: <<https://br.leagueoflegends.com/pt/news/esports/esports-event/previa-do-all-star-sk-telecom-t1-k>>. Acesso em: 12 jan. 2018.

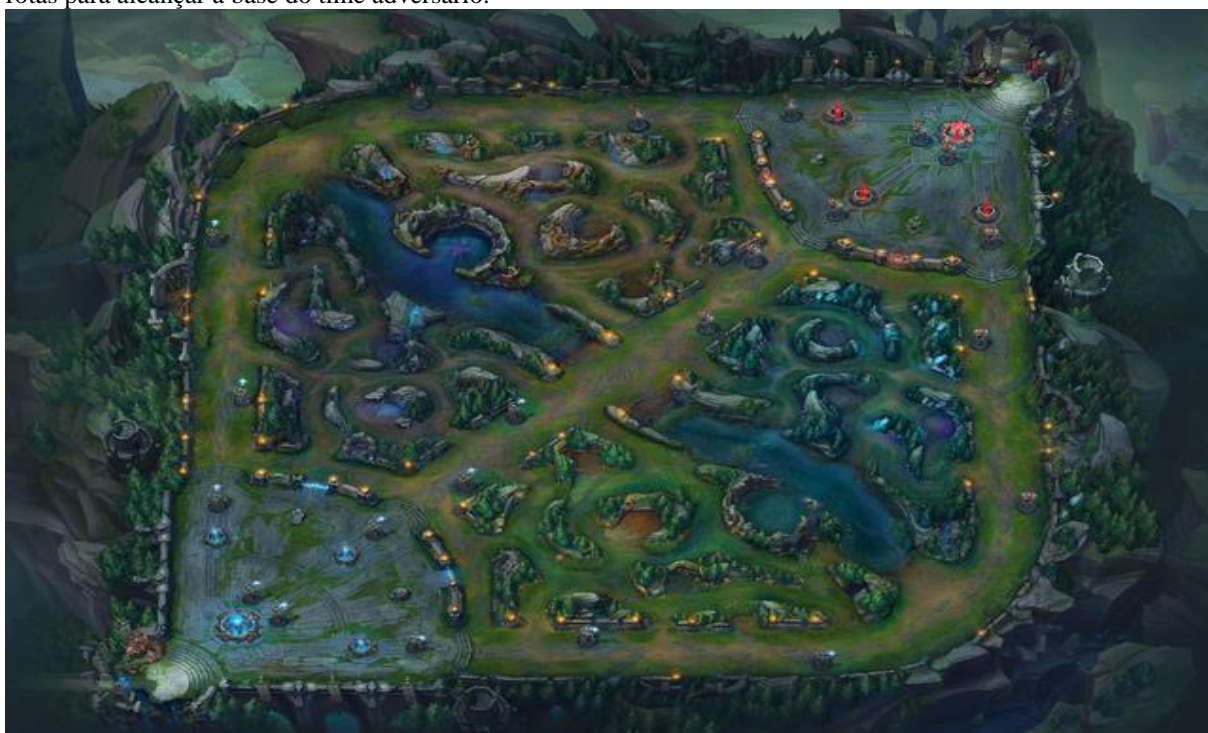
O cenário mundial de esporte eletrônico está muito promissor, cada dia conquistando mais espaço. Atualmente os jogadores conseguem visto de viagem para os Estados Unidos como atletas, um país que é marcado por sua grande regulamentação de entrada no seu território, o que mostra a evolução das competições em torno do esporte eletrônico. Uma das modalidades que puxa a popularidade dos esportes eletrônicos é o Dota, do gênero MOBA, desenvolvido a partir de um *mod*¹² do jogo *Warcraft*, criado pela empresa Blizzard. Jogos desse gênero (MOBA) permitem aos jogadores “controlar” um dos personagens do jogo (no Dota esses personagens são chamados de “heróis” e no *League of Legends* de “campeões”); cada um dos diversos personagens são únicos, possuindo habilidades que diferem uns dos outros e, com isso, permitindo aos times montarem diversas estratégias para cada partida disputada que é realizada com o objetivo de destruir a base inimiga (PEREIRA, 2014). Devido à popularização das competições essa modalidade tem forte apoio da comunidade de jogadores em geral, que ajudam, inclusive, na arrecadação da premiação dada aos times vencedores nas principais disputas. No principal campeonato de Dota de 2016, o *The International*, o prêmio total chegou a mais de US\$ 20.770.640,00 (PLAYERID, 2017),

¹² *Modification* (modificação), ou *mod*, é um termo usado no contexto de jogos eletrônicos para denominar uma alteração em um jogo de forma a fazê-lo operar de forma diferente da original, desde pequenas alterações até a criação de jogos novos a partir do conteúdo original. Eles podem ser produzidos pelos próprios criadores do jogo original ou, mais frequentemente, por terceiros. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Modification>>. Acesso em: 12 jan. 2018.

montante obtido, em parte, a partir da ajuda da comunidade que joga o Dota realizando a compra de “ingressos virtuais”¹³.

Outra modalidade extremamente popular no cenário esportivo eletrônico é a do jogo *League of Legends*. Lançado em outubro de 2009 pela empresa Riot Games, este jogo teve em sua equipe de desenvolvimento duas pessoas que também estiveram envolvidas com a criação do jogo Dota; com isso, muitos aspectos dos jogos são bastante similares, como o mapa do jogo e os personagens.

Figura 8: Mapa do jogo *League of Legends*, o qual é dividido em três rotas: superior, meio, inferior. Os 5 jogadores de cada time são divididos em cada lado do mapa (azul e vermelho), sendo o objetivo conquistar essas rotas para alcançar a base do time adversário.



Fonte: <http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/File:Summoner%27s_Rift_Update_Map.png>. Acesso em: 12 jan. 2018.

Desde 2011, o *League of Legends* aparece em grandes eventos relacionados ao esporte eletrônico e com isso possui uma das maiores audiências (PEREIRA, 2014). Um balanço realizado em 2016 apontou que este jogo possuía mais de 100 milhões de jogadores ativos mensalmente¹⁴. Uma das partidas do último campeonato mundial disputada entre os times da SKT e RNG teve um total de 80 milhões de espectadores únicos e a grande final entre SKT e Samsung Galaxy foi assistida por 57 milhões de pessoas.

¹³ Os ingressos virtuais podiam ser comprados pela comunidade de jogadores em troca de alguns benefícios, como itens dentro e fora do jogo, e o dinheiro arrecadado era convertido no valor do prêmio da competição.

¹⁴ Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/league-of-legends/league-of-legends-chega-a-100-milhoes-de-jogadores-mensais>>. Acesso em: 13 jan. 2018.

Figura 9: Dados do Campeonato Mundial de *League of Legends* do ano de 2017.



Fonte: <<http://xlg.uol.com.br/noticias/2017/12/20/audiencia-do-mundial-de-lol-passou-de-80-milhoes-de-espectadores>>. Acesso em: 13 jan. 2018.

Já aqui no Brasil, o crescimento dos esportes eletrônicos se deu basicamente a partir do ano de 2010, puxado pela popularização do jogo *League of Legends* e as *Streams*¹⁵, como a Twitch TV em 2011. Esse foi um período em que o cenário passou por um grande processo de profissionalização, tanto das competições, que passaram a oferecer calendários regulares de campeonatos com melhores premiações, como dos jogadores e das organizações de times de esportes eletrônicos que encaram isso como um trabalho/carreira/negócio. O número de pessoas espectadores que passaram a acompanhar os principais campeonatos e jogos também aumentou muito nos últimos anos. Com essa popularização aqui no Brasil, a Riot Games, empresa responsável pelo *League of Legends*, trouxe para o Brasil um servidor oficial dedicado aos jogadores do país, com suporte totalmente em português.

Com isso, surgiu o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL), sendo o primeiro disputado em 2012. Até o momento, o maior vencedor desta competição é a equipe da INTZ e-Sports, que conquistou 4 títulos. Uma das equipes mais tradicionais dessa modalidade de esporte eletrônico no Brasil, sendo a maior da América Latina, é a *Pain Gaming*, fundada em 2010 e atuando em seis modalidades diferentes. Hoje, a equipe possui mais de 2 milhões de seguidores somados em suas principais redes sociais, como Facebook, Instagram e Youtube. A grande final do CBLOL de 2017, disputada entre os times da *Team*

¹⁵ A tecnologia *streaming* é uma forma de transmissão instantânea de dados de áudio e vídeo através de redes. Por meio do serviço é possível assistir a filmes ou escutar música sem a necessidade de fazer download, o que torna mais rápido o acesso aos conteúdos online. Fonte: <<http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2013/05/conheca-o-streaming-tecnologia-que-se-popularizou-na-web.html>>. Acesso em: 19 jan. 2018.

One e Pain Gaming, foi realizada no estádio Mineirinho, em Belo Horizonte e foi assistida por cerca de 2,6 milhões de pessoas entre as mais diversas formas de transmissões que o campeonato realiza, como no YouTube, salas de cinemas e no canal de TV por assinatura SporTV¹⁶.

Figura 10: Imagem do estádio Mineirinho, em Belo Horizonte, palco da final do CBLol 2017.



Fonte: <http://www.espn.com.br/noticia/724445_surpreendente-e-fantastico-o-espetaculo-da-grande-final-do-cblol-2017>. Acesso em: 18 jan. 2018.

Como podemos perceber, o esporte eletrônico é um fenômeno já com importante expressão internacionalmente e com grande potencial para desenvolvimento. Com isso, grandes organizações do esporte tradicional já estão buscando um lugar nesse novo segmento. Grandes times, atletas reconhecidos mundialmente, uma comunidade que apoia fortemente, grandes patrocínios e estruturas de campeonatos semelhantes ao esporte tradicional: esse conjunto de atrativos move o esporte eletrônico. Com isso, surgem novos cenários e relações sociais que, ao mesmo tempo, influenciam e são influenciadas por outras práticas sociais. Nesse contexto, as instituições desenvolvem um papel importante. Desse modo, apresentaremos na próxima seção um panorama sobre as instituições que estão associadas ao esporte eletrônico.

¹⁶ Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/sportv/e-sportv/noticia/26-milhoes-assistiram-a-final-do-campeonato-brasileiro-de-lol.ghml>>. Acesso em: 20 jan. 2018.

4.1 INSTITUIÇÕES LIGADAS AO ESPORTE ELETRÔNICO

De olho neste novo cenário dos esportes eletrônicos e em busca da fidelização de novos torcedores, especialmente do público jovem, algumas associações, federações e confederações¹⁷ já vêm entrando neste novo mercado, deste modo, gerando mais receitas aos clubes e, conseqüentemente, às entidades por trás disso, considerando o potencial deste novo segmento esportivo que cresce rapidamente a cada ano. Uma pesquisa realizada em 2017 pela Newzoo¹⁸, consultora do mercado de jogos eletrônicos, estimou que apenas o esporte eletrônico movimentasse cerca de US\$ 696 milhões (aproximadamente R\$ 2,15 bilhões) com uma audiência de 385 milhões de pessoas, sendo a sua maior concentração nos Estados Unidos e Ásia.

No Brasil, a Confederação Brasileira de Futebol (CBF) anunciou, em outubro de 2016, a criação de um campeonato de futebol virtual, o e-Brasileirão. O órgão, responsável por gerenciar todo o futebol profissional no Brasil, realizou um acordo com a Konami, desenvolvedora do jogo *Pro Evolution Soccer*¹⁹, que é uma série de jogos de futebol que teve o seu primeiro lançamento no ano de 2001 e, desde então, tem lançamentos anuais. A primeira versão virtual do Campeonato Brasileiro de Futebol organizado pela CBF foi realizado no jogo *Pro Evolution Soccer* 2017.

A realização deste primeiro e-Brasileirão mostrou que a CBF estava no caminho certo, quando decidiu organizar a competição, que já está em nosso calendário, e será aperfeiçoada. Contamos com a parceria da Konami e o apoio decisivo dos patrocinadores, que entraram de cabeça no projeto. O e-Brasileirão é um passo sem volta e será melhor a cada ano – disse o secretário geral da CBF, Walter Feldman, que acompanhou todo o campeonato, no auditório da entidade (CBF, 2016, n.p. [online]).

O e-Brasileirão foi concorrido em três fases. A primeira fase ocorreu a partir de inscrições on-line que foram realizadas no site oficial da competição (<<http://e-brasileirao.com>>), permitindo a disputa de até 20 mil pessoas, sendo mil (1.000) inscrições aceitas por cada clube participante da Série A do Brasileirão. No total, esta primeira fase teve

¹⁷ Essas instituições são responsáveis por uma modalidade esportiva específica (quando de grande representação) ou várias modalidades afins, como é o caso da Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos, que reúne os esportes natação, nado sincronizado, polo aquático, saltos ornamentais e maratona aquática. Outros esportes como o atletismo, o futebol, o voleibol, o basquete e o judô possuem suas próprias entidades. As confederações são sempre nacionais e representam as federações estaduais, que por sua vez são responsáveis pelos clubes, atletas, árbitros e técnicos federados. Disponível em: <<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/noticias/article.php?storyid=466>>. Acesso em: 09 abr. 2018.

¹⁸ Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/esportes/de-nerds-ciberatletas-crescimento-exponencial-do-sports-21233721>>. Acesso em 09 abr. 2018.

¹⁹ Informações sobre esse jogo disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Pro_Evolution_Soccer>. Acesso em: 09 abr. 2018.

9.627 inscrições. Com isso, cada clube realizou uma competição própria a partir de partidas virtuais eliminatórias para selecionar os oito melhores jogadores, que foram classificados para a próxima fase. Na segunda fase, os jogadores classificados na fase anterior participaram de jogos presenciais em locais montados dentro do estádio em que seu time era mandante no dia de uma partida do Campeonato Brasileiro de Futebol, sendo o vencedor escolhido para representar aquele clube na disputa final do e-Brasileirão. Os 20 classificados, um de cada clube, avançaram para a terceira e última fase da competição, na qual os jogadores se enfrentaram em partidas presenciais que foram disputadas das 11h às 19h do dia 08 de dezembro de 2016, na sede da CBF, na Barra da Tijuca, Rio de Janeiro, sendo todos os custos de viagem e hospedagem bancados pela organização do evento.

Nesta primeira edição do e-Brasileirão o campeão foi o Santos, comandado por Guilherme Fonseca Agostini, que superou na grande final o time do Cruzeiro, comandado por Cláudio Henrique Silva Mesquita. O campeão recebeu o troféu durante o evento de encerramento do Campeonato Brasileiro de Futebol de 2016, no dia 5 de dezembro. O e-Brasileirão contou com patrocínio das empresas Brahma e Pepsi, está última também premiando o vencedor com um cupom dando direito a passagens aéreas, hospedagem e ingresso duplo para o *Pepsi On Stage* (CBF, 2016).

Figura 11: Twitter oficial do Cruzeiro Esporte Clube compartilha a conquista do e-Brasileirão 2017.



Fonte: Twitter do Cruzeiro Esporte Clube.

A segunda edição do e-Brasileirão, realizado em 2017, contou com um total de 14.351 inscrições, superando a marca do ano anterior, tendo o representante do Cruzeiro, Henrique "Henryquinho" Mesquita, que havia sido vice-campeão na edição anterior, como o grande campeão. O garoto de 16 anos venceu o representante do Atlético-GO, Valber Mendes, na final que foi transmitida pela CBF em suas redes sociais. Além de receber o troféu na cerimônia de encerramento do Campeonato Brasileiro de Futebol de 2017, ele também

ganhou dois ingressos para a semifinal da Liga dos Campeões da Europa e o direito de participar da fase qualificatória continental para o Mundial de *Pro Evolution Soccer* (SPORTV, 2017g).

A iniciativa da CBF em investir no esporte eletrônico segue uma tendência mundial. A *La Liga*, primeira divisão do Campeonato Espanhol de Futebol e uma das maiores ligas de futebol do mundo, também anunciou sua entrada no mercado em conjunto com a LVP (*Liga de Videojuegos Profesional*) para organizar um torneio de futebol virtual no jogo *Fifa 18*, chamado de *McDonald's Virtual LaLiga eSports*. Diferente do e-Brasileirão, no torneio da *La Liga* o jogador não teria a necessidade de representar um determinado clube, apenas ser maior de 16 anos. Na etapa final, os jogadores se encontrarão para decidir o campeão na arena da LVP, em Barcelona. O objetivo é transformar esta competição em uma grande marca registrada na Espanha, contando com o *McDonald's* como principal parceiro da *La Liga* no universo do esporte eletrônico. A LVP é a principal competição de esporte eletrônico na Espanha e também realiza competições na Argentina, Chile, México, Colômbia, Peru e Portugal (LA LIGA, 2018).

Um pouco antes disso, o Barcelona, clube de futebol profissional espanhol e um dos gigantes do futebol mundial, com sede em Barcelona, Catalunha, anunciou que entraria no cenário esportivo eletrônico a partir da criação de uma equipe profissional de *Pro Evolution Soccer* em parceria com a empresa *eFootball.pro*, de Gerard Piqué, zagueiro do clube. O jogador disse em entrevista que está emocionado com a decisão do clube em fazer parte do esporte eletrônico, pois seria capaz de compartilhar os seus valores nas competições e ser um grande rival das outras equipes. Já o diretor de comunicação e marketing do Barcelona, Manel Arroyo, disse que o clube está atento ao que está acontecendo no ramo tecnológico e, com o crescimento significativo dos *e-sports*, iniciará sua jornada para se tornar um líder neste segmento (SPORTV, 2018a).

A *National Basketball Association* (NBA), principal liga de basquetebol profissional da América do Norte e também considerada a principal liga de basquete do mundo, anunciou no início de 2017, em acordo com a produtora *Take-Two Interactive*, desenvolvedora do jogo de basquete NBA 2K, um projeto de entrada no esporte eletrônico a partir da criação de uma liga de basquete nos Estados Unidos com a participação das franquias da NBA, *draft*²⁰ de jogadores do mundo inteiro e cerca de R\$ 1 milhão em premiações.

²⁰ O *draft* é um processo de alocação de jogadores em times de uma liga esportiva profissional. Foi adotado pela NBA em 1947. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Draft>>. Acesso em: 10 abr. 2018.

A liga virtual de basquete, que foi nomeada de NBA 2K *eLeague*, com previsão de início em 2018, pretende seguir o modelo da NBA. Os times serão compostos por cinco jogadores escolhidos pelas franquias por meio do *draft* internacional, sendo também possível a contratação de jogadores fora desse primeiro processo. Cada time disputará 82 partidas na temporada que deve durar cerca de cinco meses e os melhores concorrerão ao título do campeonato com a final sendo realizada numa das arenas da NBA. Além disso, cada ciberatleta irá criar o seu próprio jogador a partir das suas preferências e estratégias, ao invés de representar jogadores reais (SPORTV, 2017a).

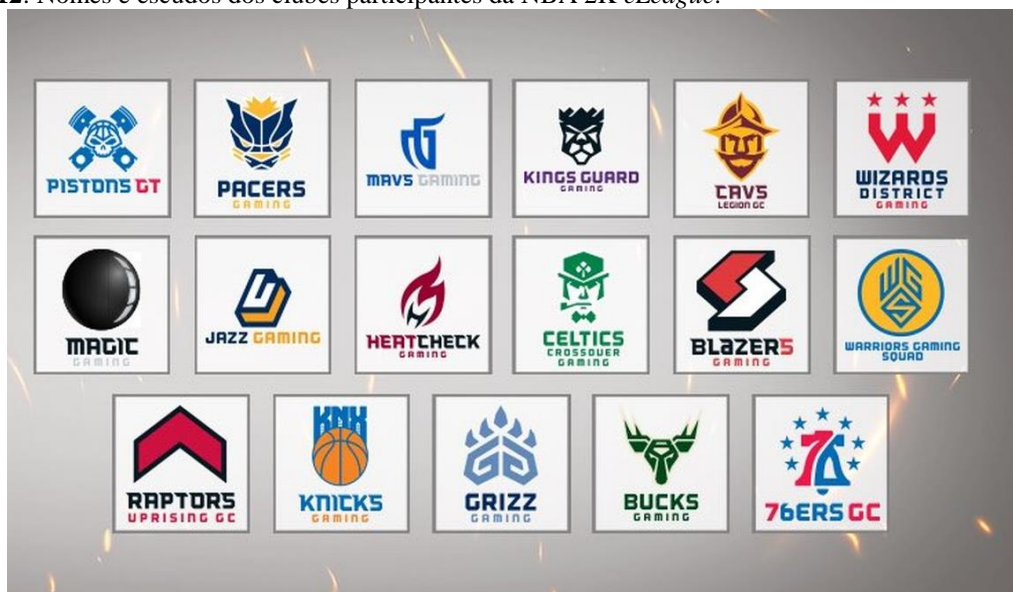
A maior parte da minha missão é fazer crescer o basquete. Haverá uma oportunidade para essa liga inédita atrair um grupo de gamers que podem estar jogando outro jogo. Agora, eles podem dizer: talvez eu não pudesse jogar pelos Knicks porque não tinha a proeza física para competir nesse nível, mas eu tenho a proeza mental e física para competir num e-sports pelos eKnicks - comentou o comissário da NBA, Adam Silver (SPORTV, 2017a, n.p. [on-line]).

Ainda em 2017, a NBA anunciou que 17 das suas 30 franquias estarão na disputa da liga virtual, sendo elas: Boston Celtics, Cleveland Cavaliers, Dallas Mavericks, Detroit Pistons, Golden State Warriors, Indiana Pacers, Memphis Grizzlies, Miami Heat, Milwaukee Bucks, New York Knicks, Orlando Magic, Philadelphia 76ers, Portland Trail Blazers, Sacramento Kings, Toronto Raptors, Utah Jazz e Washington Wizards (WOLF, 2017). Muitas das franquias com participação nesta primeira edição da liga e alguns dos seus proprietários já estão envolvidos de alguma forma nos esportes eletrônicos, como veremos no capítulo que apresenta a discussão sobre as celebridades envolvidas no esporte eletrônico.

É divertido, estamos dentro, disse o CEO do 76ers, Scott O'Nei, à ESPN.com. Ainda temos muito a aprender sobre como o campeonato funcionará e sua infraestrutura, de onde a receita virá, como o projeto funcionará, mas estamos animados. É uma boa oportunidade para alcançar os fãs mais jovens de uma maneira diferente e esperamos incorporá-los à nossa base de fãs e vice-versa. Esperamos transformar os fãs do Sixers em fãs dos “eSixers” e também trazê-los no caminho inverso (WOLF, 2017, n.p. [on-line]).

No final de 2017, a NBA revelou os escudos e nomes das equipes participantes da liga de esporte eletrônico, todas adotando nomes e cores semelhantes aos usados pela equipe na NBA. Por exemplo: O *New York Knicks* será o *Knicks Gaming*; O *Memphis Grizzlies* será *Grizz Gaming*; O *Cleveland Cavaliers* será o *Cavs Legion GC*; e o *Golden State Warriors* será o *Warriors Gaming Squad*. Todos os nomes, escudos e cores podem ser visualizados na Figura 12.

Figura 12: Nomes e escudos dos clubes participantes da NBA 2K eLeague.



Fonte: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/escudos-dos-times-que-vao-participar-da-liga-de-e-sports-da-nba-sao-revelados.ghtml>>. Acesso em: 10 abr. 2018.

No início de 2018 a NBA 2K eLeague anunciou como funcionaria o formato de escolha dos jogadores, com um sistema de *pré-draft* no qual os candidatos teriam que jogar 40 partidas com um único atleta e em sua posição preferida do jogo NBA 2K18 ao longo de fevereiro, para ficar entre os 102 classificados ao *draft* da liga virtual através de uma análise das estatísticas de cada jogador. Com isso, cada uma das 17 franquias que participaram da liga nesta primeira edição poderiam escolher seis jogadores para compor o seu elenco²¹.

A *National Football League* (NFL), liga esportiva de futebol americano dos Estados Unidos, também anunciou em agosto de 2017 a criação de um campeonato de esporte eletrônico com a participação de todos os 32 times que compõe a liga, em parceria com a desenvolvedora do jogo Madden NFL²², a EA Sports. A liga virtual de futebol americano foi nomeada de *Madden NFL Club Championship*.

Semelhante ao sistema adotado pela CBF, na liga da NFL cada jogador representa uma equipe a partir de uma seletiva online e os melhores jogadores passam para as qualificatórias presenciais, disputadas em arenas da NFL. Os 32 jogadores melhor classificados jogam as finais no *Pro Bowl Experience*, em Orlando e no *Super Bowl Experience*, em Minneapolis. Os três principais campeonatos da temporada competitiva do jogo de futebol americano da EA

²¹ Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/liga-de-e-sports-da-nba-revela-formato-de-peneira-pre-draft-janela-e-em-fevereiro.ghtml>>. Acesso em: 11 abr. 2018.

²² Madden NFL é uma série de jogos eletrônicos de futebol americano desenvolvida pela *Electronic Arts* para a EA Sports. Seu nome é uma referência ao antigo jogador e técnico vencedor do *Super Bowl*, John Madden. A primeira versão do jogo foi lançada em 1989. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Madden_NFL>. Acesso em: 11 abr. 2018.

Sports distribuiu cerca de US\$ 1,15 milhões (aproximadamente R\$ 3,65 milhões de reais) em 2017 (SPORTV, 2017f).

Figura 13: Escudos dos representantes da NFL no campeonato de esporte eletrônico.



Fonte: <<http://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/2017/08/nfl-anuncia-campeonato-de-e-sports-nos-mesmos-moldes-do-e-brasileirao.html>>. Acesso em: 11 abr. 2018.

Em 2018, o campeonato virtual da liga de futebol americano da NFL ganhou maiores proporções após o anúncio de um acordo com a ESPN e o Disney XD para a organização das competições, que são dois canais televisivos do Grupo Disney que, no fim de 2017, se tornou dono da ESPN e de outras 23 redes esportivas nos Estados Unidos. Com isso, eles irão transmitir as rodadas finais do *EA Sports Madden NFL Ultimate League* e do *EA Sports Madden NFL 18 Club Championship*. O vice-presidente de programação digital da ESPN, John Lasker, disse que o acordo não era apenas para mostrar ao público essas novas competições de esportes eletrônicos de nível mundial por muitos anos, mas também usar as muitas plataformas da ESPN e da Disney para contar as histórias desses competidores no futuro. Os canais também oferecerão conteúdos relacionados à NFL e aos *e-sports* no período em que a liga de futebol americano estiver parada (MÁQUINA DO ESPORTE, 2018).

A Fórmula 1 (F1)²³ anunciou em agosto de 2017 a sua entrada nos esportes eletrônicos com o lançamento do campeonato nomeado de *Formula 1® Esports Series*, com início em setembro do mesmo ano. A organização destacou que este seria o primeiro ano de uma competição anual, evidenciando o investimento de longo prazo da F1 nos esportes eletrônicos

²³ Modalidade de automobilismo mais popular do mundo, sendo a categoria mais avançada dos esportes a motor regulamentada pela Federação Internacional de Automobilismo. Foi adquirida pelo grupo norte-americano *Liberty Media Corporation* em um acordo avaliado em US\$ 8 bilhões em setembro de 2016. Teve início com as competições de grandes prêmios disputadas na Europa, no início do século XX. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/F%C3%B3rmula_1>. Acesso em 11 abr. 2018.

e sua ambição contínua em conquistar públicos mais amplos, especialmente os fãs mais jovens. O lançamento da competição foi possível através de uma parceria entre a F1, a *Gfinity* (especialista eventos e competições de esportes eletrônicos) e a *Codesmasters*, que é a empresa desenvolvedora do jogo oficial da F1. A competição é baseada na temporada do ano corrente e inclui todos os circuitos, pilotos e equipes (GLOBO ESPORTE, 2017a).

O campeonato foi organizado de forma que os jogadores disputassem três etapas diferentes. O evento de qualificação, ocorrido em setembro, determinou os 40 jogadores (pilotos) mais rápidos, que disputaram as semifinais ao vivo na arena *Gfinity*, em Londres, entre os dias 10 e 11 de outubro de 2017, com os 20 melhores pilotos se classificando para as finais, que seriam disputadas em três corridas durante o final de semana do Grande Prêmio de Abu Dhabi, etapa de encerramento da temporada da F1 em 2017, entre 24 e 25 de novembro. O campeão desta primeira edição foi automaticamente classificado para as semifinais do próximo campeonato, além de ter seu próprio personagem incluído na nova edição do jogo da F1 em 2018, sendo nomeado como “*Formula 1 eSports champion expert*” (F1, 2017).

Figura 14: Simuladores utilizados pelos jogadores que se assemelham ao modo de dirigir de um carro de F1.



Fonte: <<https://globoesporte.globo.com/motor/formula-1/noticia/f1-anuncia-entrada-no-mundo-dos-esports-com-disputa-mundial-e-final-em-abu-dhabi.ghtml>>. Acesso em: 12 abr. 2018.

Abaixo, a fala de alguns representantes deste cenário publicadas no site oficial da F1, no endereço: <<https://www.formula1.com/en/latest/headlines/2017/8/f1-launches-the-formula-1-esports-series.html>> (acesso em: 12 abr. 2018). Sean Bratches, diretor administrativo e operações comerciais da Fórmula 1:

Este lançamento apresenta uma oportunidade incrível para o nosso negócio: estrategicamente e na forma como envolvemos os fãs. Em primeiro lugar, é uma categoria em crescimento com um tremendo envolvimento de fãs em que estamos entrando de maneira significativa; e estamos orgulhosos de ter a Codemasters e a Gfinity juntando-se a nós neste passeio. É claro que, como fazemos na Fórmula 1,

continuaremos a evoluir e inovar na forma como geramos essa contraparte virtual do Campeonato de F1 para garantir que proporcionamos a experiência mais emocionante e agradável que pudermos para nossos fãs (n.p. [on-line]).

Frank Sagnier, CEO da *Codemasters*:

Esports é um dos setores de jogos que mais crescem e já atrai dezenas de milhões de pessoas. Estamos muito satisfeitos em anunciar esta incrível série de corridas com a Fórmula 1 para o nosso próximo jogo de F1 2017. A natureza altamente competitiva e o espetáculo de alta velocidade de O esporte combinado com a autenticidade do nosso jogo proporcionará uma experiência emocionante para jogadores e espectadores em todo o mundo. Estamos ansiosos para nos envolver mais profundamente com nossa comunidade leal e apaixonada e para trazer novos fãs ao nosso jogo e ao esporte em si (n.p. [on-line]).

Neville Upton, CEO da *Gfinity*:

“Fórmula 1 com o esports é um endosso para o que espetacular esports de entretenimento proporciona e como é vital para organizações de ponta que querem expandir os limites do entretenimento e da experiência dos fãs. Como a Fórmula 1, a Gfinity tem a experiência, habilidade e infraestrutura para realizar eventos de classe mundial e estamos ansiosos para oferecer aos fãs a Série de Esports da Fórmula 1 com excelência” (n.p. [on-line]).

O campeão desta primeira edição do campeonato virtual da F1 foi o britânico Brendon Leigh, ao vencer duas das três provas da grande final, conquistando o título na última volta do circuito em uma manobra que causou polêmica, pois ele forçou o chileno Fabrizio Donoso, que estava na liderança, a passar reto em uma curva poucos metros da linha de chegada. Mas após longa análise do corpo de arbitragem, a jogada foi considerada normal e o ciberatleta de 18 anos conquistou o título do *F1 Esports Series*. O evento também contou com a participação do brasileiro Igor Fraga, piloto na vida real e vencedor do *Formula 3 Academy*, que acabou terminando na décima oitava colocação do campeonato virtual (SPORTV, 2017b).

A discussão sobre a participação de instituições poderosas (tanto em tradição como na questão financeira) no universo dos esportes eletrônicos se justifica pelo peso do envolvimento dessas instituições tradicionais do esporte na legitimação das competições de jogos eletrônicos como eventos esportivos. Juntamente com as associações, federações e confederações, times tradicionais do cenário esportivo também entram no jogo, e não exclusivamente nas ligas de seus respectivos esportes (por exemplo, futebol, futebol americano e basquete), mas também nas competições de outras modalidades eletrônicas (por exemplo, o *League of Legends*). Com essa crescente legitimidade e competições que já começam a ganhar os status de “tradicionais”, também podemos falar sobre times tradicionais no esporte eletrônico, sendo esse outro fator significativo para a contínua consolidação dos

esportes eletrônicos. Na próxima seção apresentaremos o histórico recente de entrada de times tradicionais no cenário de esporte eletrônico.

4.2 TIMES TRADICIONAIS NO ESPORTE ELETRÔNICO

No dia 04 de julho de 2017, uma notícia movimentou o cenário esportivo eletrônico: foi quando Daniel Orlean, vice-presidente de marketing do Clube de Regatas do Flamengo, um dos clubes mais tradicionais do mundo e considerado com a maior torcida do Brasil, anunciou planos para a entrada no mundo dos esportes eletrônicos em seu Twitter, citando que o clube teria um time no *League of Legends* (uma das modalidades mais populares) e que também estudaria a entrada nos campeonatos de *Pro Evolution Soccer*, se tornando o quinto clube do Brasil a investir neste mercado.

A gente começa com o LoL. Não vou dizer por qual circuito a gente começa, qual a nossa estratégia, porque não quero entregar o jogo antes do lançamento, mas é por aí. É LoL, é time próprio, é estrutura própria, é Flamengo. Isso que acho que é importante. A gente quer ajudar o cenário e obviamente aprender com esse cenário que é fantástico que já venho acompanhando há algum tempo - disse Daniel Orlean, vice-presidente de marketing do Fla (TEXEIRA, 2017b, n.p. [on-line]).

Confirmando a informação no dia 06 de outubro de 2017 em uma coletiva de imprensa, o Flamengo anunciou oficialmente seu setor destinado ao esporte eletrônico, revelando planos iniciais para montagem de dois times para a disputa de competições na modalidade do *League of Legends* e uma seletiva nacional de jogadores. No anúncio, o clube também garantiu já possuir uma vaga para a disputa do Circuito Desafiante em 2018, espécie de série B do Campeonato Brasileiro de *League of Legends*, após comprar a vaga da equipe *Merciless Gaming*. De acordo com uma notícia publicada no site SporTV.com²⁴, o Flamengo ofereceu cerca de R\$ 150 mil (cento e cinquenta mil reais) pela vaga (TIBÚRCIO, 2017).

Queremos conquistar públicos que hoje não são Flamengo, mas podem vir a ser, principalmente por encontrarem nos jogos eletrônicos a ligação com amigos e familiares. A internacionalização da marca também é um dos pilares do projeto - disse Daniel Orlean, vice-presidente de marketing do Flamengo, através de comunicado oficial (TIBÚRCIO, 2017, n.p. [on-line]).

A seletiva nacional realizada pelo Flamengo foi aberta no dia 10 de outubro de 2017, na qual poderiam participar atletas profissionais e amadores de todo o Brasil para montar duas equipes distintas, sendo selecionados 5 jogadores para cada equipe (10 ao total): a equipe “A”

²⁴ Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/flamengo-negocia-compra-de-vaga-da-merciless-no-circuito-desafiante-de-lol.ghml>>. Acesso em: 18 mar. 2018.

sendo formada por jogadores com idade a partir dos 17 anos com um determinado ranking no *League of Legends* e a equipe “B” formada por jogadores a partir dos 14 anos sem ranking especificado para poder servir como categoria de base ao time principal (OLIVEIRA, 2017). Para participar da seleção foi necessário pagar uma taxa de inscrição²⁵ de até R\$ 48 (R\$ 39,90 + R\$ 2 por cada posição²⁶ em jogo almejada pelo participante). Membros do programa sócio torcedor do Flamengo tinham direito a um desconto de 50% sobre o valor final.

O processo de seleção envolveu uma primeira etapa, que foi a aplicação de um questionário contendo 25 perguntas de múltipla escolha divididas em testes de conhecimento do jogo, psicotécnico²⁷ e informações pessoais. Também foram avaliados os equipamentos do candidato, como as configurações técnicas do computador, a velocidade de conexão com a internet e horários disponíveis para os treinamentos em caso de aprovação. Nesta primeira etapa foram selecionados 991 jogadores. A segunda etapa foi composta por um torneio, no qual os jogadores selecionados anteriormente foram divididos em times que se enfrentaram entre si, até chegar aos vencedores que receberam um ano de contrato com o clube (OLIVEIRA, 2017).

O Flamengo é conhecido por grandes nomes e pela formação de atletas. A gente quer isso também nos e-sports. A gente vai trazer gente de peso, mas a gente quer construir uma história no esporte eletrônico e aprender junto - disse o dirigente durante a apresentação desta sexta-feira. Existe uma diferença grande do que já vem sendo feito. A gente tem experiência de esporte de alto desempenho que mostra que essa separação é importante, sem querer criticar quem está experimentando esse modelo de gaming house. A gente está negociando com patrocinador uma estrutura em que a gente possa ter o treinamento sendo feito com o técnico, com acompanhamento de psicólogo, nutricionista, tudo que precisa para ter uma equipe de alto desempenho, mas também que essas pessoas tenham seus momentos de privacidade, de qualidade de vida. Não posso adiantar onde vai ser, até porque eu não sei - explicou Orlean, em entrevista exclusiva ao SporTV e ao SporTV.com (TIBÚRCIO, 2017, n.p. [on-line]).

Atualmente, os principais times do cenário esportivo de *League of Legends* no Brasil possuem centros de treinamento intitulados de *Gaming Houses*, espécie de concentração em tempo integral na qual os jogadores do time residem, realizando também os seus treinamentos para as competições e sendo acompanhados por outros profissionais, como técnicos,

²⁵ Disponível em: <http://www.espn.com.br/noticia/734462_flamengo-cobra-ate-r-48-em-inscricao-para-peneira-de-league-of-legends>. Acesso em: 18 mar. 2018.

²⁶ No *League of Legends* os jogadores da equipe são divididos em 5 posições, sendo elas: Topo; Caçador; Meio; Suporte; Atirador. Cada posição desempenha função específica durante a partida, por isso, existem jogadores especializados em cada posição, semelhante aos esportes tradicionais que possuem, por exemplo: defensores, armadores, atacantes e etc.

²⁷ O Exame Psicotécnico é um método de avaliação da personalidade. Um exame deste é capaz de definir o comportamento padrão de uma pessoa ou de um grupo de pessoas, bem como definir diferenças entre indivíduos e as suas reações diante várias situações do dia a dia ou situações que fogem o cotidiano. Fonte: <<https://www.infoescola.com/exames-medicos/exame-psicotecnico>>. Acesso em: 18 mar. 2018.

nutricionistas e psicólogos. Na coletiva de imprensa, o vice-presidente informou que o clube adotaria o modelo de *Gaming Office*, no qual os jogadores teriam um espaço exclusivo para a realização dos trabalhos e treinamentos e possuiriam as suas próprias residências, podendo assim ter seus momentos de privacidade e uma maior qualidade de vida. Em uma apuração realizada pelo repórter Chandy Teixeira (2017)²⁸, do canal SporTV, ele noticiou que o custo para a construção de um local que seja propício para funcionar como uma *Gaming House* pode ultrapassar o valor total de R\$ 1 milhão (um milhão de reais), sendo este o valor médio de investimento realizado pelas principais equipes do país que participam do Campeonato Brasileiro de *League of Legends*; além disso, a folha salarial desses times podem ultrapassar mais de R\$ 150 mil (cento e cinquenta mil reais) por mês (TEXEIRA, 2017b).

Os jogos do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* são realizados aos finais de semana nos estúdios da empresa desenvolvedora do jogo, Riot Games, que fica localizado na cidade de São Paulo; com isso, todos os times que fazem parte da elite do *League of Legends* no país são situados no Estado. Sendo assim, o Flamengo, que tem sua sede principal no estado do Rio de Janeiro, construiu o seu local de treinamento num centro comercial no bairro de área nobre Chácara Santo Antônio, na zona sul de São Paulo, em um complexo da *Bootkamp*, empresa especializada em fornecer serviços para o esporte eletrônico²⁹. O time tem atualmente neste local uma sala contendo computadores para realização dos treinamentos, além de um local com aparelhos de multimídia para a exibição de partidas e estudos sobre o jogo (JODAR; TEXEIRA, 2018).

Em entrevista ao canal e-SporTV, o jogador de *League of Legends* Felipe “Brtt” disse que lutava pela implantação desse sistema de *Gaming Office* durante toda sua carreira, pois dessa forma seria possível manter sua rotina de vida, com sua própria alimentação, seu horário para ir à academia, etc.; também porque recentemente ele havia se tornado noivo de sua namorada, tendo inclusive realizado o pedido ao vivo durante a realização do campeonato mundial de *League of Legends*. Já o jogador Danniell “Evrot” afirmou que achava muito melhor este sistema comparado ao de *gaming house*, pois dessa forma era muito menos estressante e ele conseguiria trocar sempre o ambiente e chegar com nova motivação. Há algum tempo no cenário competitivo já existe uma discussão acerca de qual modelo seria realmente o melhor (JODAR, TEXEIRA, 2018).

²⁸ Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/07/fla-no-e-sport-quais-os-desafios-do-clube-ao-entrar-neste-novo-cenario.html>>. Acesso em: 27 mar. 2018.

²⁹ Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/conheca-o-e-ninho-do-urubu-o-ct-digital-do-time-de-e-sport-do-flamengo.ghml>>. Acesso em: 19 mar. 2018.

Figura 15: Jogadores da equipe principal do Flamengo realizando o seu treinamento no *Gaming Office*, usando uniformes exclusivos do esporte eletrônico.



Fonte: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/conheca-o-e-ninho-do-urubu-o-ct-digital-do-time-de-e-sport-do-flamengo.ghtml>>. Acesso em: 19 mar. 2018.

Em acordo com a expressão do Clube de Regatas do Flamengo (inclusive como marca comercial), o time principal de esporte eletrônico de *League of Legends* foi montado a partir da contratação de jogadores já conhecidos no cenário competitivo e que já fizeram parte de outros times da elite do CBLOL, como é o caso do Felipe “brTT”, que é considerado um astro no *League of Legends* nacional; com isso, se criou grande expectativa para a estreia do time no circuito.

O time atual do Flamengo é composto por³⁰:

- 1) Felipe “brTT” Gonçalves³¹, que atua na posição de atirador e é considerado um dos maiores jogadores do país. Ele participa do cenário competitivo desde a sua chegada no Brasil, conquistando quatro campeonatos brasileiros (2 pela *Pain Gaming*; 1 pela *Keyd Stars*; 1 pela *RED Canids*) além de participar da melhor campanha brasileira em mundiais representando a *Pain Gaming*. Além do sucesso no esporte eletrônico, ele também se destaca como *streamer* e é empresário, pois é o dono da marca de roupas e acessórios “Rexpeita”, nome inspirado em uma de suas frases marcantes ditas durante um jogo utilizando o personagem Twitch (que é um rato no jogo), no qual ele disse: “respeita o rato”, com seu sotaque carioca, virou “rexpeita”, ganhando inclusive uma homenagem da empresa fundadora do jogo. Antes de participar do cenário competitivo de *League of Legends*, ele já atuou profissionalmente em outras

³⁰ Disponível em: <<https://br.lolesports.com/noticias/dos-gramados-telas-flamengo-esports>>. Acesso em: 21 mar. 2018.

³¹ Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/BrTT>>. Acesso em: 23 mar. 2018.

modalidades como o *Counter Strike* e *Dota*. O último inclusive com participação em competição internacional, na cidade de San José, nos Estados Unidos, em 2007. No momento atual da pesquisa, ele possui três milhões de seguidores somados em suas principais redes sociais.

- 2) Park “Jisu” Jincheol é um jogador sul-coreano, o que mostra o crescimento do esporte eletrônico nacional, sendo capaz de contratar jogadores estrangeiros. Ele atua pela rota do topo na equipe, já tendo passagens em times da Europa como *Misfits Academy* e *Mysterious Monkeys*. Em 2017, passou a atuar no sudeste asiático, na Tailândia, pela equipe da *Ascension Gaming*; com suas boas atuações ele ganhou reconhecimento e chegou a representar sua região asiática no *All-Star 2017*, um campeonato internacional de *League of Legends* que foi realizado em Los Angeles, nos Estados Unidos.
- 3) Danniell “Evrot” Franco, que atua pela rota do meio e está no esporte eletrônico desde 2015, fez parte do time da Remo Brave (outro clube tradicional brasileiro que fez parceria com um time já existente de esporte eletrônico), que ganhou de forma invicta o Circuito Desafiante, conquistando vaga direta para o CBLOL 2017.
- 4) Eidi “esA” Yanagimachi, que nasceu no Japão e veio morar no Brasil quando tinha 14 anos; está no esporte eletrônico desde 2013 e atuava na posição de atirador até 2017, quando assumiu a posição de suporte na equipe da *Keyd Stars*, desempenhando bem a função, apesar de sua pouca experiência nessa especificidade, chegando a conquistar o troféu de um campeonato internacional entre regiões, o *Rift Rivals*. Com isso, ele atua na posição de suporte no Flamengo.
- 5) Thúlio “SirT” Carlos, que atua na posição de caçador e é considerado um dos jogadores mais conhecidos do *League of Legends* nacional, pois participa do cenário competitivo desde a sua chegada no Brasil. Atuando pela equipe da *Pain Gaming* de 2012 a 2017, participou da melhor campanha brasileira no mundial de *League of Legends* em 2015. Em 2017, se mudou para os Estados Unidos para atuar pela equipe da *Big Gods Jackals*, na liga norte-americana. No fim de 2017, foi anunciado como reforço do Flamengo para atuar ao lado de ex-companheiros, como o atirador Felipe “brTT” Gonçalves e o técnico Gabriel “MiT” Souza.
- 6) Gabriel “MiT” Souza assume a função de técnico. Assim como o Thúlio, participa do cenário competitivo de *League of Legends* no Brasil desde o seu início, com isso é considerado muito importante. Começou sua carreira como jogador na *Pain Gaming* na posição de suporte e, em 2015, retornou à equipe na posição de técnico

conquistando títulos como o CBLOL e o Desafio Internacional contra uma equipe do Chile, a *Kaos Latin Gamers*. Ficou na *Pain Gaming* até 2017, quando anunciou a sua saída para poder se concentrar em estudar e aprofundar os seus conhecimentos acerca do jogo. Retornou agora ao cenário competitivo com o objetivo de levar o Flamengo à elite do *League of Legends*, ao lado de alguns jogadores que ele já comandou.

Figura 16: Atletas que compõe o time principal de League of Legends do Flamengo. Da esquerda para direita: Jincheol “Jisu”; Daniel “Evrot”; Felipe “brTT”; André “esA”; Thulio “SirT”.



Fonte: Facebook oficial do Flamengo eSports³².

Na Figura 16, podemos ver algumas das empresas que patrocinam o esporte eletrônico do Flamengo, como a Samsung; Pichau Informática; Twitch; Redragon e a Carabao Energy Drink. Em outubro de 2017, o clube lançou a sua marca do esporte eletrônico nas redes sociais, que incluía perfis no Facebook, Twitch, Instagram e Twitter. No momento atual da pesquisa, o clube já alcança cerca de 170 mil seguidores nestas plataformas. Assuntos relacionados ao esporte eletrônico também são compartilhados na página oficial do Clube de Regatas do Flamengo, que conta com mais de 11 milhões de seguidores. Com isso, a divulgação dessa nova prática esportiva pode potencializar a legitimação dos esportes eletrônicos na sociedade, visto que, para muitas pessoas o esporte é entendido apenas como aquilo que exige esforço físico dos atletas, caracterizando certo estigma quanto a outras modalidades esportivas.

³² Disponível em: <<https://www.facebook.com/flaesportsoficial/>>. Acesso em: 21 mar. 2018.

Figura 17: Página oficial do Flamengo compartilha postagem relacionada ao novo patrocinador da equipe de e-sports, a empresa Carabao Energy Drink, que também é a patrocinadora máster do time de Futebol.



Fonte: Página oficial do Clube de Regatas do Flamengo no Facebook. Acesso em: 22 mar. 2018.

Pouco tempo depois do anúncio oficial da entrada do Clube de Regatas do Flamengo no cenário esportivo eletrônico, no dia 4 de novembro de 2017, foi a vez de outro grande clube ingressar na modalidade, o Sport Club Corinthians Paulista, confirmando uma parceria através de suas redes sociais com a equipe de *e-Sport Red Canids*. O modelo de investimento que seria realizado pelo clube paulista nos esportes eletrônicos não foi apresentado durante o anúncio. Mas, diferentemente do Flamengo, que anunciou oficialmente seu setor destinado ao esporte eletrônico, com isso investindo pesado no cenário através da contratação de grandes jogadores e a criação do seu próprio local de treinamentos, o Corinthians, através da parceria, já teria uma estrutura pronta e com o time participando inclusive da elite do *League of Legends*, já que a *Red Canids* é uma das principais equipes do Brasil e foi campeã da Primeira Etapa do CBLol 2017. Com isso, o Corinthians não tem a sua marca exclusiva na equipe e o time de esporte eletrônico passou a ser chamado de *Red Canids Corinthians* (ESPN, 2017a).

Figura 18: Anúncio da entrada do Sport Club Corinthians Paulista no cenário esportivo eletrônico através de sua rede social oficial do Twitter.



Fonte: Twitter do Sport Club Corinthians Paulista.

O fim do ano de 2017 foi realmente um período de grande crescimento do cenário esportivo eletrônico, pois, além da entrada dos dois clubes brasileiros de maior torcida, o que pode ajudar nas discussões sobre a legitimidade do esporte eletrônico no âmbito esportivo tradicional no Brasil, também ocorreu a entrada de três das maiores franquias da Associação Nacional de Basquetebol (NBA). Em anúncio realizado pela Riot Games, as franquias do *Cleveland Cavaliers*, *Golden State Warriors* e *Houston Rockets* estarão presentes na disputa da *LCS North America* em 2018, que é a liga profissional norte-americana de *League of Legends*, junto a outros sete times. A liga inclusive passou por mudanças em seu sistema, adotando o modelo de franquias utilizado na NBA; neste cenário, as equipes participantes da liga são fixas e não existe a possibilidade de rebaixamento (ERZBERGER, 2017).

O *Golden State Warriors*, que é o último campeão da NBA, se chamará *Golden Guardians*. Em entrevista ao repórter Tyler Erzberger da ESPN, o gerente geral assistente, Kirk Lacob, disse:

Ao darmos nossos primeiros passos no *Rift* como *Golden Guardians*, estamos entusiasmados por entrar na LCS NA e unir-se à comunidade esportiva de *League of Legends*, estamos nos aproximando de nossos membros nesta comunidade de elite do esporte eletrônico com respeito e admiração. É nossa esperança trazer nossas raízes esportivas para o nosso novo campo de atuação e contribuir para o crescimento da liga em nível global” (ERZBERGER, 2017, n.p. [on-line], tradução minha).

A franquia do *Cleveland Cavaliers* teve sua marca registrada em parceria com o ex-jogador profissional de *Call of Duty*, Matthew “Nadeshot” Haag (importante nome no cenário esportivo eletrônico), que também será o porta-voz da equipe, que se chamará *100 Thieves*. Já a franquia do *Houston Rockets* terá a sua equipe chamada de *Clutch Gaming* no esporte eletrônico que será liderada por Daryl Morey e Sebastian Park (ERZBERGER, 2017).

A NBA é uma liga com visão de futuro, disse Jared Kennedy, co-diretor de esportes da Riot Games. Eles trouxeram para a mesa muitos recursos em áreas que achamos que iriam levar o campeonato para onde queríamos ir. Nós não partimos com a missão de conseguir um número definido de times da NBA no campeonato (ERZBERGER, 2017, n.p. [on-line], tradução minha).

Com isso, a liga norte americana de *League of Legends* passou a contar com diversas organizações ligadas ao basquete, seja criando suas próprias equipes ou associando-se a equipes eletrônicas já existentes. Além da entrada dessas equipes tradicionais na LCS NA, o cenário já contava com outro gigante dos esportes tradicionais, que é o grupo *The Madison Square Garden Company*, proprietário de vários times, como o *New York Rangers*, da *National Hockey League* (NHL) e do *New York Knicks*, da NBA, sendo também dono de arenas esportivas nos Estados Unidos; em julho de 2017, a companhia anunciou a compra da maior parcela de ações da *Counter Logic Gaming* (CLG), um dos maiores times de esporte eletrônico do mundo, passando a ter influência nas ações de marketing, direitos de transmissão e relações com os fãs, semelhante aos esportes tradicionais (SPORTV, 2017d).

O grupo também é dono do time *New York Liberty*, participante da WNBA (liga profissional de basquete feminino dos Estados Unidos), times da liga Americana de Hockey (AHL) e da arena *Madison Square Garden*, em Nova Iorque, que irá receber os jogos da CLG. A equipe inclusive já tem história nesse ginásio, onde ganhou o seu primeiro título no *League of Legends* em 2015, esgotando os ingressos para a grande final e lotando a capacidade máxima para 18 mil pessoas. O espaço também já recebeu jogos de outros campeonatos de esporte eletrônico (SPORTV, 2017d).

Em entrevista ao SporTV³³, o diretor da CLG, George “HotshotGG” Georgallidis, e o presidente do *The Madison Square Garden Company*, David O'Connor, disseram:

George - Estou empolgado para podermos chamar o Madison Square Arena de nossa casa. Esta parceria com o Madison Square Garden Group vai nos ajudar a levar a Counter Logic Gaming até a dianteira dos esportes eletrônicos. Nossos novos parceiros possuem décadas de experiência com esportes e a indústria de entretenimento. Poder aprender com eles é um dos maiores atrativos desta parceria.

³³ Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/07/donos-do-new-york-knicks-e-new-york-rangers-entram-nos-e-sports.html>>. Acesso em: 29 mar. 2018.

David - Os esportes eletrônicos estão prontos para comandar os grandes palcos esportivos. Nosso interesse nos esportes eletrônicos é uma extensão natural do nosso negócio (SPORTV, 2017d, n.p. [on-line]).

Como percebemos, o esporte eletrônico é um fenômeno com grande expressão no mundo e com grande potencial para desenvolvimento. Diversos nomes do esporte tradicional já buscam um lugar nesse novo segmento, realidade que já vem sendo construída há alguns anos. No Brasil, a primeira grande equipe a se aventurar nessa área foi o Santos Futebol Clube que, em 2015, anunciou parceria com uma importante equipe do cenário esportivo eletrônico, a *Dexterity Team*, firmando um contrato de licenciamento no qual a *Dexterity* poderia fazer uso do escudo e das cores do Santos em campeonatos, além de poder vender produtos nas lojas oficiais do clube e contar com a confecção do uniforme na mesma empresa que produz as do time de futebol. O Santos *Dexterity*, como passou a se chamar, atuou em modalidades esportivas como *Battlefield 4* (vice-campeão mundial), *Call of Duty*, *Counter Strike*, *Crossfire*, *DotA 2*, *Halo*, *Heroes of the Storm*, *League of Legends*, *Overwatch*, *Rainbow Six: Siege*, *Smite*, *Warface* e *World of Warcraft*, representando o Santos Futebol Clube em diversas modalidades. A parceria entre os clubes durou cerca de 3 anos, pois, em 2018, o Santos anunciou a criação de seu próprio departamento de esporte eletrônico, o Santos *e-Sports*, desligando-se da *Dexterity Team* e passando a investir pesado no mundo do esporte eletrônico, semelhante ao modelo adotado pelo Flamengo (SPORTV, 2018c).

Em comunicado enviado a imprensa, o presidente do Santos, José Carlos Peres, disse: “É impossível que tenhamos em mente um time profissional, uma gestão inovadora e não pensar no segmento de e-Sports. Ou o Santos olha para frente ou não olha. E nós estamos olhando”. Com isso, podemos perceber que apesar de ser um fenômeno relativamente novo, determinados grupos já se sentem seguros em relação ao investimentos no esporte eletrônico, já que o Santos tem experiência de 3 anos no cenário com a parceria, e agora decidiu o próprio clube investir pesado criando o seu departamento, legitimando ainda mais o esporte eletrônico entre os fãs dos esportes tradicionais, como podemos perceber na fala do Executivo de Comunicação e Reputação do Santos FC, Vinicius Lordello: “É fundamental que uma marca como a do Santos FC esteja atenta aos seus mais diversos públicos. Nesse sentido, sabemos que o e-Sports veio para ficar” (SPORTV, 2018c, n.p. [on-line]).

Figura 19: Em parceria com a empresa *Select e-Sports Management*, criada com o propósito de gerir marcas do esporte tradicional no esporte eletrônico, o Santos anuncia o seu departamento, Santos e-Sports.

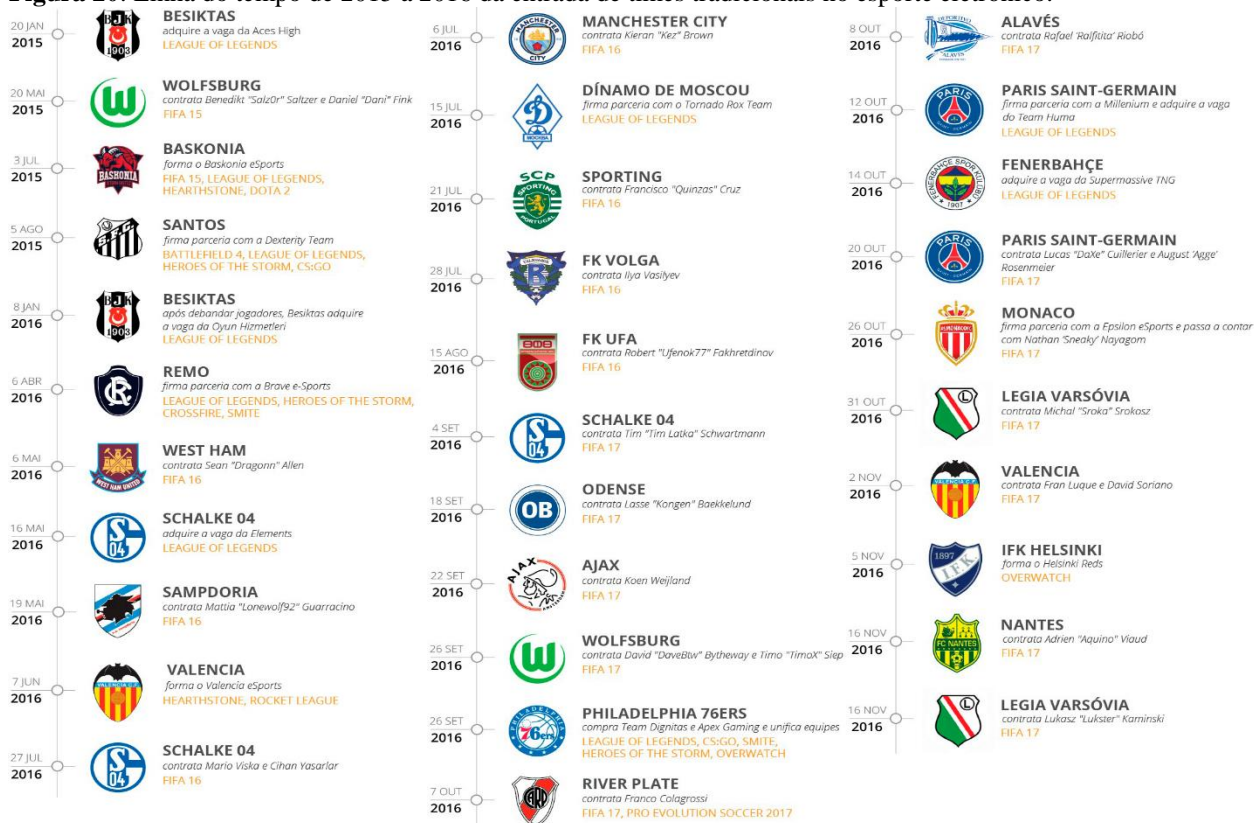


Fonte: <<https://sportv.globo.com/site/games/noticia/santos-anuncia-entrada-no-cenario-de-esportes-eletronicos.ghtml>>. Acesso em: 03 abr. 2018.

No Brasil, outras equipes tradicionais, como o Clube do Remo, Avaí Futebol Clube, Clube Atlético Paranaense, Goiás Esporte Clube, ABC Futebol Clube e Esporte Clube Vitória já participaram de alguma forma no cenário esportivo eletrônico, além das citadas anteriormente (Clube de Regatas do Flamengo, Sport Club Corinthians Paulista e Santos Futebol Clube). Em um levantamento realizado pelo repórter Matheus Tibúrcio, em reportagem do site SporTV publicada em 17 de novembro de 2016³⁴, mostrou uma linha do tempo da participação de algumas equipes tradicionais do mundo no cenário do esporte eletrônico do início de 2015 ao final 2016 (Figura 20).

³⁴ Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/11/de-fifa-lol-gigantes-do-futebol-e-lendas-da-nba-investem-nos-e-sports.html>>. Acesso em: 02 abr. 2018.

Figura 20: Linha do tempo de 2015 a 2016 da entrada de times tradicionais no esporte eletrônico.



Fonte: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/11/de-fifa-lol-gigantes-do-futebol-e-lendas-da-nba-investem-nos-e-sports.html>>. Acesso em: 02 abr. 2018.

Através do levantamento, podemos perceber que o esporte eletrônico é um fenômeno global, em ascensão não apenas no Brasil, mas também em diversas partes do mundo, com a entrada de clubes de países como Turquia, Itália, Inglaterra, Alemanha, Portugal, Espanha, Argentina, etc., que realizam investimentos neste novo cenário competitivo. Dentre eles, podemos citar o caso do *Paris Saint-Germain*, um dos clubes mais ricos do mundo e que, em outubro de 2016, anunciou a sua entrada no esporte eletrônico ao realizar parceria com um clube de *e-sports* da França, o *Millenium*. Além de anunciar três nomes importantes do cenário: o francês Bora "YellOwStaR" Kim (cinco vezes campeão da elite europeia no *League of Legends*); o dinamarquês August "Agge" Rosenmeier (campeão mundial de FIFA em 2014 e 2015); e o francês Lucas "DaXe" Cuillerier (campeão mundial de FIFA em 2016).

Figura 21: Nasser Al-Khelaïfi, presidente do Paris Saint-Germain, ao lado dos nomes contratados em anúncio da entrada no cenário esportivo eletrônico.



Fonte: Site oficial do Paris Saint-Germain. Acesso em: 03 abr. 2018.

Outro fator que influenciou (e continua influenciando) a legitimação dos esportes eletrônicos é o contínuo envolvimento de celebridades nesse cenário. Ao “emprestar” suas imagens, as celebridades transferem a simpatia de seus fãs por seus personagens para o contexto dos esportes eletrônicos. Esse será o tópico da próxima seção.

4.3 CELEBRIDADES NO ESPORTE ELETRÔNICO

Celebridades dos esportes tradicionais também estão de olho neste novo segmento que vem crescendo nos últimos anos, como é o caso de Rich Fox, ex-jogador da NBA, sendo três vezes campeão da liga jogando pelo *Los Angeles Lakers* em 2000, 2001 e 2002. Em 2015 fundou a sua própria organização de esporte eletrônico, a *Echo Fox*, a partir da compra de uma equipe já existente. O agora empresário de 47 anos, disse em entrevista ao site *Fox Sports*³⁵ que espera usar sua experiência como jogador de basquete para criar uma franquia de estrelas no esporte eletrônico e que não espera que suas equipes se tornem campeãs em tão pouco tempo, mas que ele estaria focado em criar um ambiente no qual os seus jogadores pudessem ter sucesso; com isso, ele dedica boa parte do seu tempo estudando aspectos do mundo dos esportes eletrônicos e tornou-se uma figura importante neste cenário (FOX SPORTS, 2016).

³⁵ Disponível em: <<https://www.foxsports.com/buzzer/story/rick-fox-echo-fox-league-of-legends-interview-overwatch-060216>>. Acesso em: 03 abr. 2018.

Figura 22: Rich Fox ao lado de alguns jogadores da sua organização de esporte eletrônico.



Fonte: <<https://www.foxsports.com/buzzer/story/rick-fox-echo-fox-league-of-legends-interview-overwatch-060216>>. Acesso em: 03 abr. 2018.

Outro ídolo do basquete mundial a ingressar no esporte eletrônico foi o astro Magic Johnson³⁶, considerado por muitos como o maior armador da história da NBA, tendo conquistado cinco vezes o título da liga e eleito melhor jogador em três temporadas. Junto a um grupo de investidores ligados à NBA anunciaram, em setembro de 2016, a compra da *Team Liquid*, gigante organização de esporte eletrônico do mundo que está a 17 anos no mercado (VOLK, 2016).

Dois dos maiores nomes da última década nos esportes tradicionais também decidiram investir em uma organização de esporte eletrônico: os astros Shaquille O'Neal, ex-jogador da NBA (que inclusive atuou ao lado de Rich Fox no time do *Los Angeles Lakers*) e o ex-jogador de beisebol Alex Rodriguez. Juntos investiram, em março de 2016, na equipe *NRG eSports*, que possuía times nas modalidades do *League of Legends* e *Counter Strike*. Em entrevista ao *Daily Dot*, o presidente da NRG, Andy Miller, disse acreditar que a entrada desses profissionais ajudará a legitimar o espaço, já que eram do mundo tradicional dos esportes; além disso, eram incrivelmente jovens quando se tornaram profissionais, semelhante aos jogadores do esporte eletrônico (ROVELL, 2016).

Em setembro de 2017, foi a vez de Jennifer Lopez – a pessoa descendente de latino-americanos mais rica em Hollywood, de acordo com a revista *Forbes*, e a artista hispânica mais influente nos Estados Unidos, de acordo com a lista dos cem hispânicos mais influentes

³⁶ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Magic_Johnson>. Acesso em 03 abr. 2018.

da revista *People en Español*³⁷. Lopez investiu cerca de US\$ 15 milhões (quinze milhões de dólares) na equipe da NRG, junto a outras celebridades. Atualmente a organização participa de diversas modalidades do esporte eletrônico. Todos os investidores podem ser encontrados na página oficial da organização de *e-sport*, no endereço eletrônico: <<http://www.nrg.gg/about/>> (SCHOCHI, 2017).

No Brasil, se imaginássemos uma celebridade do esporte tradicional que pudesse investir no esporte eletrônico, acho que poucos imaginariam quem poderia ser esta pessoa. Mas, no início de 2017, uma notícia movimentou o cenário do *e-sport*: foi quando Ronaldo Luís Nazário de Lima, mais conhecido como Ronaldo Fenômeno, anunciou investimento em uma das maiores organizações de esportes eletrônicos do nosso país, o *CNB e-Sports Club*, sendo também a primeira equipe a receber investimento de uma celebridade de um esporte tradicional no Brasil. Ronaldo³⁸, astro do futebol mundial atuando como atacante na sua carreira, é amplamente reconhecido como um dos melhores jogadores de todos os tempos. Foi eleito o melhor jogador do mundo pela FIFA nos anos de 1996, 1997 e 2002 e o grande nome do pentacampeonato da seleção brasileira, na Copa do Mundo FIFA de 2002, sediada na Coreia e no Japão. Hoje ele atua como empresário e comentarista da Rede Globo.

Figura 23: Ronaldo durante evento de apresentação na sede do CNB, ao lado de André Akkari, jogadores da equipe e outros sócios.



Fonte: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/02/ronaldo-fenomeno-joga-league-legends-e-e-apresentado-na-cnb.html>>. Acesso em: 05 abr. 2018.

³⁷ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jennifer_Lopez>. Acesso em: 05 abr. 2018.

³⁸ Mais sobre o jogador em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ronaldo_Naz%C3%A1rio>. Acesso em: 05 abr. 2018.

Em 21 de janeiro de 2017, Ronaldo anunciou a compra de parte da organização do CNB, uma das mais antigas organizações de esporte eletrônico do nosso país, fundada em 2001, se tornando sócio ao lado de André Akkari, um dos principais jogadores de pôquer do nosso país, que é amigo pessoal de Ronaldo e o responsável por lhe apresentar o mundo dos esportes eletrônicos; juntos, passaram a ter 50% da organização. Em 2016, Ronaldo já havia declarado no Twitter torcida para o CNB durante a final do CBLOL diante da *INTZ e-Sports Club*. Akkari inclusive já havia participado anteriormente de uma audiência pública com o objetivo de excluir os jogos de habilidade do Projeto de Lei PL442/91³⁹, que pretendia punir jogos de azar, incluindo nesse contexto o esporte eletrônico. Atualmente o projeto ainda se encontra em pauta no plenário (ESPN, 2017c).

Os jogos eletrônicos são tendência no mundo inteiro e, no Brasil, são uma febre. Na final do Campeonato Brasileiro de League of Legends 2016, mais de 15 mil pessoas compareceram ao Ginásio do Ibirapuera para acompanhar a final entre a INTZ e a CNB. É um movimento impressionante. Como atletas, encontramos na CNB ideais que tem tudo a ver com os nossos, e vamos transferir para o e-sport a adrenalina dos jogos nos campos de futebol e nas mesas de pôquer - declarou Ronaldo (TEXEIRA, 2017a, n.p. [on-line]).

O evento de apresentação de Ronaldo como dirigente de uma organização de esporte eletrônico foi realizado em 01º de fevereiro de 2017, na sede da CNB, em São Paulo. Com isso, ele foi apresentado aos jogadores da equipe e ainda participou de uma partida de *League of Legends*, se mostrando motivado com o investimento que havia realizado. Disse em entrevista:

É um dia especial. Estou muito feliz em entrar nesse desafio. Um desafio apaixonante. Sou um abençoado por fazer coisas que gosto. O André, viramos amigos através do pôquer. Apareceu essa oportunidade de entrar na CNB, que é o time mais tradicional do esporte eletrônico. Acompanho esse cenário diretamente. Meus filhos jogam online. Tive uma certa facilidade de entender o investimento. Vejo o reconhecimento das pessoas na internet, o engajamento. Quero ajudar a CNB a conquistar tudo que for possível. E chegar num nível mais alto possível. E a gente conta com uma excelente equipe técnica. Estávamos até treinando ali. E é incrível como esse jogo pega rápido. Estou muito feliz com a parceria. Muito motivado. Querendo aprender a jogar também. É um momento especial, quero celebrar com todos - declarou o Fenômeno (FABER; TEXEIRA, 2017, n.p. [on-line]).

Em matéria publicada pelos repórteres Chandy Teixeira e Rodrigo Faber do SporTV, Ronaldo também disse como foi a sua aproximação com a organização e que também havia montando um computador para poder entender melhor sobre o jogo.

³⁹ Disponível em: <<http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=15460>>. Acesso em: 05 abr. 2018.

A gente vem falando há um tempo. O Akkari mostrou o projeto. Desde o ano passado, a gente vinha falando, montando como seria essa minha participação como investidor. E a minha sensação era de não entender nada do jogo, hoje entende um pouco. Comprei um computador especial, um mouse, me equipei todo para entender melhor do jogo. E durante esse tempo estávamos negociando e chegamos a um acordo. A minha torcida desde o ano passado era grande. Vejo que temos uma gestão incrível e uma equipe muito profissional. Estou feliz como investidor. E estou seguro que vão dar muitas alegrias. Nosso objetivo é dominar o mundo (FABER; TEXEIRA, 2017, n.p. [on-line]).

Na entrevista concedida, Ronaldo também disse que uma das suas ideias seria a de levar o time de *League of Legends* para fazer intercâmbio na Coreia do Sul, uma das principais potências na modalidade do *League of Legends* no mundo. Já o sócio, André Akkari, disse em entrevista aos repórteres: “É um prazer muito grande. Nos últimos 11 anos estou no pôquer. Sou apaixonado por jogos. Estou estudando os esportes eletrônicos. Viajo muito e vi o movimento. Conheci os meninos. Me incentivou. Escolhemos a CNB que na minha opinião é top dentro desse cenário” (FABER; TEXEIRA, 2017).

Figura 24: Ronaldo em comunicado oficial no seu Instagram, que conta com mais de 12 milhões de seguidores.



Fonte: Instagram oficial de Ronaldo.

Além da enorme legião de fãs que seguem as celebridades, que podem se interessar pelos esportes eletrônicos pela influência de seus ídolos, o envolvimento, mais especificamente, de celebridades dos esportes tradicionais é mais um fator importante para a

legitimação dos esportes eletrônicos, uma vez que esses atletas carregam a legitimidade de ‘poder falar sobre esporte’, já que são atores diretamente envolvidos nesse mundo. Mas há ainda outro elemento que aparece repetidamente nos capítulos apresentados anteriormente e que notadamente desempenha um papel importantíssimo no crescimento dos esportes eletrônicos nas últimas décadas: a caracterização desse fenômeno como um novo mercado com alto potencial de retorno para investidores. Um dos indicadores desse alto potencial são as premiações das competições de esporte eletrônico, uma motivação importante para atrair mais e mais jogadores, popularizando a ideia de profissionalização dos jogos eletrônicos em contextos esportivos e criando um mercado cada vez mais interessante para possíveis investidores. Esse será o tópico discutido na próxima seção.

4.4 PREMIAÇÕES RELACIONADAS AO ESPORTE ELETRÔNICO

O *The Game Awards*⁴⁰ (TGA) é uma cerimônia de premiação realizada anualmente no fim do ano para homenagear realizações artísticas e técnicas dos melhores jogos de videogame e computador de cada ano, entregando estatuetas aos principais destaques da indústria em diversos gêneros. O evento se tornou um momento de grande destaque no mercado, sendo diversas as empresas que aproveitam o momento para realizar anúncios oficiais de novos jogos.

A primeira edição do evento foi apresentada no dia 5 de dezembro de 2014 na cidade de Las Vegas, em Nevada, Estados Unidos. O que difere essa premiação de outras é que na maioria das categorias a escolha dos vencedores é realizada por um conselho consultivo que inclui apenas membros técnicos envolvidos profissionalmente com o cenário de jogos, como os CEO (*Chief Executive Officer*, ou Diretor Executivo, em português) de grandes empresas. Por isso, essa cerimônia acabou ganhando o título de “Oscar dos Games”.

Em sua primeira edição o evento contava com 2 categoriais voltadas para o cenário esportivo, sendo elas: “jogador de *e-sports* do ano” e “time de *e-sports* do ano”. Com a consolidação do esporte eletrônico, desde a segunda edição foi acrescentada mais uma premiação, a categoria de “jogo de *e-sports* do ano”, elevando as homenagens relacionadas aos esportes eletrônicos a três categorias.

O grande vencedor da cerimônia do ano de 2016 foi o jogo “*Overwatch*”, que é um jogo eletrônico com multijogadores de tiro em primeira pessoa desenvolvido pela *Blizzard*

⁴⁰ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Game_Awards_2015>. Acesso em: 20 ago. 2017.

Entertainment e lançado no dia 24 de maio de 2016. A empresa desenvolveu o jogo com uma fórmula que tornava possível a sua inserção/criação no mercado de esporte eletrônico, por isso, adicionou várias ferramentas e jogabilidade voltadas para o jogo competitivo, tanto é que o jogo possui apenas o modo “multijogadores”. Com isso, na cerimônia do TGA realizada no dia 02 de dezembro de 2016, o jogo *Overwatch* faturou os prêmios de: Melhor estúdio e direção; melhor jogo *multiplayer* (multijogador, em português); melhor jogo de *e-sports*; e o troféu GOTY – *Game of The Year* (jogo do ano, em português), que é a maior premiação da noite e que nos mostra a qualidade dos jogos voltados para o esporte eletrônico (VINHA, 2016). Em menos de um ano de lançamento, o jogo *Overwatch* distribuiu cerca de US\$ 2 milhões em premiações nos diversos campeonatos espalhados pelo mundo.

Para os brasileiros, o grande momento da cerimônia de premiação foi quando o jogador brasileiro Marcelo “Coldzera” David ganhou o prêmio de melhor jogador do ano no esporte eletrônico em 2016, tornando-se o primeiro ciberatleta do Brasil a ser indicado e premiado em uma categoria individual no TGA. O brasileiro recebeu o prêmio das mãos do maior medalhista olímpico da história, o nadador americano Michael Phelps, posteriormente fazendo seu discurso no palco para centenas de pessoas presentes na cerimônia e milhares de outras que acompanhavam por transmissões na internet (SPORTV, 2016).

Figura 25: O brasileiro Marcelo “Coldzera” recebendo o prêmio do nadador Michael Phelps durante o *The Game Awards* de 2016.



Fonte: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/12/e-do-brasil-coldzera-e-eleito-o-melhor-jogador-do-ano-no-oscar-dos-games.html>>. Acesso em: 20 mar. 2017.

A escolha do vencedor desta categoria foi realizada por votação popular e o brasileiro superou grandes estrelas do cenário esportivo eletrônico, como o sul coreano Lee “Faker” Sang-Hyeok, considerado uma lenda e o melhor jogador de *League of Legends* entre os fãs, sendo jogador da equipe da SKT Telecom, time tricampeão mundial de *League of Legends*. Com essa popularidade, o coreano atrai a admiração de diversos outros times que tentam a sua contratação, mas recentemente a SKT renovou seu contrato, elevando seu salário em 2017 para US\$ 2,5 milhões⁴¹ por ano. Porém, esta é apenas uma parte da renda do jogador, visto que no contrato ele também pode receber premiações por conquistas de campeonatos e patrocínios pessoais, já que diversas outras marcas o procuram para exibir a sua imagem junto à do jogador.

Marcelo Augusto Pedroux David, conhecido nos esportes eletrônicos como “Coldzera”, é um jogador profissional de *Counter Strike* que joga atualmente pelo time da SK Gaming. Em 18 de Janeiro de 2018 ele foi eleito pelo segundo ano consecutivo como o melhor jogador de *Counter Strike* do mundo pelo maior site especializado na modalidade em que ele atua. Além dessa premiação, Marcelo conta com diversas outras premiações⁴²: no ano de 2017 recebeu os prêmios de Melhor Atleta de eSports do Ano; Prêmio eSports Brasil - Melhor Atleta de Counter-Strike: Global Offensive; MVP do ESL Pro League Season 6 Finals; MVP do EPICENTER; MVP do DreamHack Open Summer; MVP IEM Sydney; CS_SUMMIT SPRING; e em 2016 recebeu os prêmios de MVP do ESL One Major Cologne; MVP da ESL Pro League Season 3 Finals; MVP do MLG Major Columbus; MVP da ESL Pro League Season 3 Finals; Melhor Jogador de eSports do Mundo; Melhor Jogador do Mundo pelo site da HLTV; Melhor Jogador do Mundo pelo site da GosuGamers; Melhor Jogada do Ano pelo PC GAMER.

O termo MVP (*Most Valuable Player* ou Jogador Mais Valioso, em português), ficou conhecido a partir do baseball no início do século XX nos Estados Unidos e na década de 50 foi incluído na NBA para eleger o jogador de maior destaque na temporada. Na modalidade do *Counter Strike*, o MPV é escolhido pelo público, analistas e pessoas influentes no meio a partir de alguns fatores como constância positiva durante o campeonato, excelentes jogadas, participação em abates e assistências para o time, desempenho na grande final, entre outros. O título de jogador mais valioso geralmente é escolhido após o final dos campeonatos (CALDAS, 2016).

⁴¹ Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/esports/112263-r-8-5-milhoes-salario-maior-estrela-league-of-legends.htm>>. Acesso em: 10 jan. 2018.

⁴² Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Coldzera>>. Acesso em: 05 jan. 2018.

Informações sobre premiações são muito acessíveis, sendo esse um atrativo para incentivar novos jogadores a tentarem uma carreira no esporte eletrônico. O site *E-sports Earnings*⁴³, por exemplo, é uma comunidade que reúne informações públicas disponíveis gratuitamente na internet sobre as premiações de times, atletas e campeonatos relacionados ao esporte eletrônico, sendo sua fonte de informações artigos de notícias, postagens em fóruns de discussões, declarações oficiais, bancos de dados confiáveis e outras fontes acessíveis publicamente. Segundo o site, Marcelo “Coldzera” ganhou cerca de US\$ 700.000 (setecentos mil dólares) em 57 campeonatos dos quais participou entre os anos de 2015 a 2017. Ainda assim, Marcelo ocupa “apenas” a 68º (sexagésima oitava) posição no ranking mundial de dinheiro recebido em premiações individuais nos esportes eletrônicos. Vale evidenciar que esse valor não integra coisas como taxas recebidas por viagens, hospedagens, despesas de treinamento, patrocínios recebidos, doações recebidas durante partidas de *streaming* na Twitch.TV, assinaturas pagas pela comunidade para apoiar o seu canal nessa mesma plataforma, entre outras fontes, ou seja, os ganhos do jogador podem ser bem maiores do que o mostrado na pesquisa.

Figura 26: O brasileiro Marcelo Augusto Pedroux David, o “Coldzera”, com seu prêmio de MVP.



Fonte: <<http://liquipedia.net/counterstrike/Coldzera>>. Acesso em: 10 jan. 2018.

Somando o número de seguidores em suas principais redes sociais, Marcelo conta com cerca de 1 milhão e 300 mil seguidores. Atuando fora do Brasil como jogador profissional há quase três anos, não demorou muito tempo para mostrar ao mundo todo o seu talento. Em

⁴³ Disponível em: <<https://www.esportsearnings.com/players/12182-coldzera-marcelo-david>>. Acesso em: 10 jan.2018

entrevista ao site americano <hltv.org>, que faz a cobertura do cenário competitivo de *Counter Strike*, o jogador contou um pouco de como foi a sua trajetória:

Comecei a jogar aos 13 anos por causa do meu irmão, que me apresentou ao jogo. Joguei até os 18 anos, quando o jogo começou a ser jogado no Brasil e decidi apostar todas as minhas fichas neste “novo jogo”. Naquele ano eu melhorei como jogador, e foi aí que comecei a ter chances em algumas equipes brasileiras famosas. Quando eu tinha 19-20 acabei tendo frustrações com algumas equipes, então decidi montar minha própria equipe com o TACO. Foi assim que a Dexterity ganhou vida, a primeira equipe em que eu era “profissional” e é aí que tudo começou. Quando eu tinha quase 21 anos fui abordado pela LG. Sempre acreditei que tinha potencial para jogar no exterior, mas o convite deles foi inesperado. Com eles, comecei minha carreira internacional. Com 21 anos ganhei meu primeiro torneio internacional, MLG Columbus, e foi aí que quebramos todas as barreiras e começamos a ganhar torneios. No meio do ano, mudamos de organização e nos juntamos a SK, e foi aí que comecei meu caminho para me tornar o melhor do mundo (MILES, 2018, n.p. [on-line], tradução minha).

12 dias após aceitar o convite e assinar com a *Luminosity*, o Marcelo viajou para Cologne, nos Estados Unidos, para participar do campeonato *ESL One Cologne Major*, sendo este seu primeiro torneio disputado em outro país. Com um ótimo desempenho durante as partidas, ele provou que tinha capacidade para jogar no mais alto nível junto dos seus companheiros de time. Depois da participação em diversos outros torneios, como o *Major* em Cluj-Napoca, a terceira maior cidade da Romênia, o jogador terminou o ano de 2015 com uma classificação positiva (MILES, 2018).

O ano de 2016 foi quando Marcelo ganhou os olhares do mundo e iniciou a sua carreira vitoriosa no cenário competitivo, começando o ano na *StarLadder i-League StarSeries XIV* em Minsk, cidade da Bielorrússia, onde o seu time perdeu na semifinal da competição, também ficando com o segundo lugar nos torneios em Leipzig e Katowice. A primeira conquista do time veio no campeonato *MLG Columbus Major*, no qual o Marcelo também conseguiu seu primeiro MPV naquele ano, conquistando outro na *ESL One Cologne*, onde seu time também foi campeão. Com o ótimo desempenho e consistência nas competições participadas, ele acabou no lugar mais alto do ranking entre os 20 melhores jogadores de *Counter Strike* de 2016, repetindo o feito também no ano de 2017 (MILES, 2018).

Neymar, uma das maiores estrelas do futebol mundial na atualidade, é um grande fã da modalidade do *Counter Strike* e da equipe da *SK Gaming*, sendo amigo próximo dos jogadores que compõem o time; em diversas oportunidades já se reuniram para jogar tanto o *Counter Strike*, como pra participarem de jogos festivos realizados pelo Neymar.

Figura 27: Neymar ao lado dos jogadores Marcelo “Coldzera” e Gabriel “Fallen” que se reuniram na mansão do jogador em Manguatiba, Rio de Janeiro.



Fonte: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/5105-jogadores-do-sk-jogam-counter-strike-com-neymar-e-medina>>. Acesso em: 20 jan. 2018.

Figura 28: Neymar torcendo pela equipe da SK Gaming durante participação em um campeonato e compartilhando em seu Instagram oficial que conta com mais de 98 milhões de seguidores.



Fonte: Imagens retiradas pelo autor do Instagram oficial do Neymar.

Em novembro de 2017, o Grupo Globo (maior conglomerado de mídia e comunicação do Brasil e da América Latina), em parceria com outras instituições, lançou oficialmente o evento Prêmio eSports Brasil com o objetivo de premiar os atletas profissionais, organizações

e personalidades que representaram o Brasil no esporte eletrônico. O primeiro evento do gênero na América Latina visou engrandecer o cenário esportivo eletrônico no Brasil, premiando os atores que contribuíram no ano para a sua legitimação e expansão, de acordo com o julgamento de especialistas e do público.

Um dos compromissos do Esporte Grupo Globo com o público é levar o conteúdo que o consumidor quer, da melhor forma possível e gerar conexão. O Prêmio vem para complementar a estratégia do Grupo fazendo essa conexão direta com o universo dos esports, explica Leandro Valentim, diretor de novos negócios esporte Grupo Globo. Ele acrescenta que a Globo já tem um histórico no segmento, que inclui transmissões dos principais campeonatos da categoria, como, por exemplo, Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL), Campeonato Mundial de League of Legends, ESL Extreme Masters e FIFA Interactive World Cup e-Brasileirão. Além disso, o Grupo lançou este ano um canal exclusivo no YouTube dedicado aos esports (e-SporTV) e produz, desde 2016, o “Zero 1”, programa na grade da TV Globo sobre o universo geek, incorporando a temática de games. “O Grupo também desenvolve ações em eventos de eSports, como aconteceu no Brasil Game Show e na Arena Game XP, no Rock in Rio, cita o executivo (LEVIN, 2017, n.p. [on-line]).

O evento foi dividido em três fases: na primeira fase, entre os dias 24 de outubro a 31 de outubro, 34 especialistas em esporte eletrônico escolheram livremente os nomes que mais se destacaram no cenário em cada uma das categorias técnicas, podendo ser homens ou mulheres, sendo os 8 mais votados indicados para votação popular; na segunda fase, entre os dias 06 de novembro a 30 de novembro, o público votou nos 8 mais votados, sendo o mais votado indicado diretamente para a final; na terceira e última fase, que ocorreu a partir do dia 01 de dezembro, o júri especialista elegeu mais dois finalistas que se juntaram ao selecionado pelo público na fase anterior, totalizando três finalistas em cada categoria (CORREIA; TEXEIRA, 2017). O evento abrangeu as seguintes categorias técnicas: Melhor atleta de *League of Legends*; Melhor atleta de Dota 2; Melhor atleta de *Counter Strike*; Melhor atleta de *Overwatch*; Melhor atleta de Futebol Virtual; Melhor atleta de *Card Game*; Melhor atleta de *Rainbow Six Siege*; Melhor atleta de outras modalidades; Personalidade do ano; Atleta Revelação; Atleta de eSports do ano. Além das seguintes categorias populares: Melhor *Streamer*; Melhor organização; Melhor jogo e Craque da galera, totalizando 15 categorias diferentes. Na categoria técnica coube ao júri de especialistas a escolha dos vencedores, enquanto que na categoria popular o voto do público decidiu os vencedores.

A cerimônia foi apresentada no dia 19 de dezembro de 2017, em São Paulo, premiando os melhores do ano e mostrando a força e o crescimento da indústria do esporte eletrônico ao reunir grandes astros do cenário em uma festa de gala. O evento foi transmitido

pelo canal televisivo SporTV 3, nos canais do Youtube e da Twitch TV de esporte eletrônico do SporTV (eSporTV) e também no site sportv.com (CORREIA; TEXEIRA, 2017).

O ex-atleta de *League of Legends*, Felipe “Yoda” Noronha, que anunciou a sua aposentadoria do cenário competitivo eletrônico no dia 02 de maio de 2017, após ser fundamental na conquista do título do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* pela equipe da *Red Canids*, foi o maior vencedor da noite, conquistando três troféus, sendo escolhido como “Personalidade do Ano” pelo júri especializado e escolhido como “Craque da Galera” e “Melhor *Streamer*” pelo público. Marcelo “Coldzera” levou o prêmio técnico máximo, sendo eleito o “Melhor Atleta de eSports do Ano” e também conquistando o troféu de “Melhor Atleta de *Counter Strike*” (VENTURA, 2017).

Figura 29: Felipe “Yoda” Noronha segurando os três troféus conquistados no Prêmio eSports Brasil 2017.



Fonte: Imagem retirada pelo autor do Twitter oficial do Felipe.

Wendell Lira, nascido em Goiânia no dia 7 de janeiro de 1989, é um ex-jogador de futebol ganhador do Prêmio Puskas de 2015 que se aposentou aos 27 anos para se tornar atleta profissional de esporte eletrônico na modalidade do Futebol Virtual, além de Youtuber. Durante a cerimônia ele emocionou o público ao ceder o prêmio de “Melhor Atleta de Futebol Virtual”, repassando o troféu para o paulista de 17 anos, Guilherme “GuiFera”, primeiro brasileiro campeão mundial de *Pro Evolution Soccer* no ano de 2017 e ganhador da primeira edição do e-Brasileirão no fim de 2016, torneio de esporte eletrônico oficial da Confederação Brasileira de Futebol (CORREIA, 2017). Outro momento que marcou a noite foi quando o

capitão do time da *SK Gaming* no *Counter Strike*, Gabriel “Fallen” Toledo, recebeu uma homenagem por sua trajetória e incentivo ao esporte eletrônico no país.

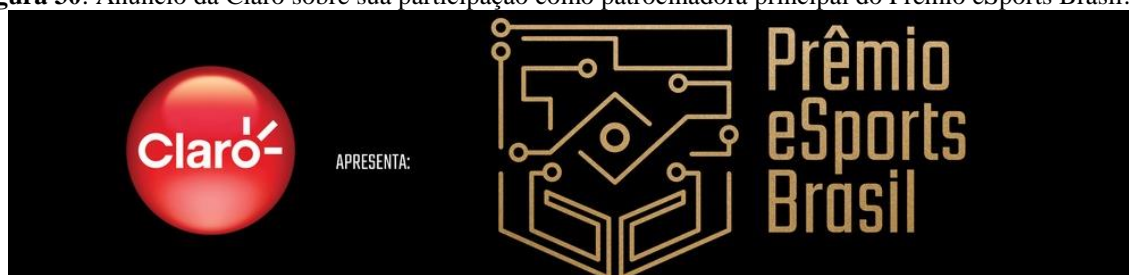
Tabela 1: Todos os premiados durante a cerimônia do Prêmio eSports Brasil, com o nome da categoria e nome do vencedor.

Categoria	Vencedor(a)
Melhor atleta de <i>League of Legends</i>	Alvaro “VVvert” Martins
Melhor atleta de Dota 2	Adriano “4dr” Machado
Melhor atleta de <i>Counter Strike</i>	Marcelo “Coldzera” David
Melhor atleta de <i>Overwatch</i>	Eduardo “Dudu” Macedo
Melhor atleta de Futebol Virtual	Guilherme “GuiFera” Fonseca (após abdicação de Wendell Lira)
Melhor atleta de <i>Card Game</i>	César “LegolaS” Pereira
Melhor atleta de <i>Rainbow Six Siege</i>	Léo “Zigueira” Duarte
Melhor atleta de outras modalidades	Erick “Atchiin” Wu
Personalidade do ano	Felipe “YoDa” Noronha
Atleta Revelação	Gabriel “Juzinho” Nishimura
Atleta de eSports do ano	Marcelo “Coldzera” David
Melhor <i>Streamer</i>	Felipe “YoDa” Noronha
Melhor organização	<i>Red Canids</i>
Melhor jogo	<i>League of Legends</i>
Craque da galera	Felipe “YoDa” Noronha

Fonte: Informação extraída do site oficial do Prêmio eSports Brasil (acesso em: 10 mar. 2018) e tabela montada pelo autor.

O evento contou com o apoio de grandes empresas, mostrando as relações comerciais que se desenvolvem a partir das estruturas de formação e manutenção do esporte eletrônico. Dentre as empresas de grande expressão que apoiaram o evento podemos citar: Claro; Next.me; Domino’s Pizza; Cabify.

Figura 30: Anúncio da Claro sobre sua participação como patrocinadora principal do Prêmio eSports Brasil.



Fonte: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/inedito-no-pais-premio-esports-brasil-coroa-os-melhores-do-ano-em-festa-de-gala.ghml>>. Acesso em: 11 mar. 2018.

Mesmo que o crescente apoio e participação de importantes organizações e pessoas de influência e com uma estrutura (inclusive de mercado) muito parecida com o que é visto em esportes tradicionais, o grande desafio dos esportes eletrônicos ainda é a legitimação como “esporte”. Talvez o grande passo (final) nesse sentido seria a inclusão dos esportes eletrônicos em competições tradicionais. Esse será o assunto abordado na próxima seção.

4.5 OS ESPORTES ELETRÔNICOS EM COMPETIÇÕES TRADICIONAIS

Com o crescimento do esporte eletrônico nos últimos anos, surgiu a discussão sobre a possibilidade da inclusão desses jogos em competições esportivas tradicionais, como as Olimpíadas, o que seria uma grande conquista no processo de legitimação do *e-sport*. Apesar da discordância de alguns atores do esporte tradicional, que não consideram o esporte eletrônico um “esporte”, esse movimento de entrada vem ganhando cada vez mais força, muito em decorrência de alguns fatos ocorridos nos últimos anos no cenário esportivo eletrônico, como a entrada de clubes e celebridades do esporte tradicional, o crescimento das competições com premiações milionárias e a entrada de instituições como a Fórmula 1, a Confederação Brasileira de Futebol, a Associação Nacional de Basquetebol, entre outras de renome mundial.

Com isso, o Comitê Olímpico Internacional (COI)⁴⁴, após reunião realizada com os membros do Movimento Olímpico em outubro de 2017 em Lausanne, na Suíça, divulgou um comunicado apontando que os *e-sports* podem ser considerados uma atividade esportiva, no entanto, não devem infringir os valores olímpicos para assim serem reconhecidos pela entidade como uma atividade esportiva, acrescentando que os ciberatletas envolvidos também podem ser comparados aos atletas dos esportes tradicionais, pois se preparavam e treinavam com intensidade semelhante. O Comitê também concordou que o esporte eletrônico está “mostrando um forte crescimento, especialmente entre os jovens em diferentes países” e que “para sua futura inclusão, um dos requisitos seria o cumprimento das regras e

⁴⁴ O Comitê Olímpico Internacional é a autoridade suprema do movimento olímpico, atuando como um catalisador para a colaboração entre todas as partes da família olímpica, incluindo os Comitês Olímpicos Nacionais (NOC), as Federações Internacionais de Esportes (IF), os atletas, os Comitês Organizadores dos Jogos Olímpicos (OCOG), até os parceiros TOP, parceiros de transmissão e agências das Nações Unidas. Com base nisso, assegura a celebração regular dos Jogos Olímpicos, apoia todas as organizações afiliadas ao Movimento Olímpico e encoraja fortemente, por meios apropriados, a promoção dos valores olímpicos (COI, 2018, tradução minha). Fonte: <<https://www.olympic.org/the-ioc/what-we-do>>. Acesso em: 12 abr. 2018.

regulamentações do COI em áreas como antidoping, apostas, manipulação e etc. através da existência de uma organização, como também exclusão de jogos que possuíssem violência, explosões e matança” (SPORTV, 2017c, n.p. [on-line]).

Apesar de tudo isso, em abril do mesmo ano o presidente do COI, Thomas Bach, em uma reunião realizada no Uruguai, falou que não considerava o *e-sports* como esporte (em relação à atividade física), faltando uma organização que desse confiança ou garantisse o cumprimento das regras e os valores olímpicos; com isso, não aceitava tão bem a possibilidade de inclusão no programa olímpico; porém, também afirmou que não fecharia totalmente as portas aos esportes eletrônicos, pois estava observando e percebendo alguns problemas, bem como também a quantidade de jovens envolvidos (GLOBO ESPORTE, 2017b). Para a inclusão do esporte eletrônico, o COI solicitou à *Global Association of International Sports Federations* (Associação Global das Federações Internacionais de Esporte, em português), que entrasse em diálogo com a indústria de jogos eletrônicos e com os atores do esporte eletrônico para explorar a área e retornar aos interessados do Movimento Olímpico.

Um acordo realizado em abril de 2017 pelo *Olympic Council of Asia*⁴⁵ (Conselho Olímpico da Ásia, em português) (OCA) e a Alisports, provedor esportivo do grupo Alibaba⁴⁶, que é parceiro do COI, foi anunciado em que algumas modalidades dos esportes eletrônicos seriam demonstradas nos Jogos Asiáticos em 2018, realizados em Jakarta/Palembang, na Indonésia, passando a valer medalha na edição de 2022, que será realizada em Hangzhou, na China, fazendo parte do programa oficial dos jogos. Até o momento, essa é a atitude mais importante de legitimação dos jogos eletrônicos nos últimos anos (SPORTV, 2017e). Os Jogos Asiáticos são considerados o segundo maior evento esportivo do mundo, atrás apenas das Olimpíadas. Mais de 10 mil atletas representando quarenta e cinco delegações participaram dos últimos Jogos Asiáticos, realizado em Incheon, na Coreia do Sul.

O Conselho Olímpico da Ásia tem estado constantemente comprometido com a herança, o desenvolvimento e o aperfeiçoamento dos esportes na Ásia, e estamos

⁴⁵ O Conselho Olímpico da Ásia é a instituição que supervisiona todos os esportes na Ásia, com sede no Kuwait, sendo reconhecida pelo COI.

⁴⁶ *Alibaba Group*, ou Grupo Alibaba, é um grupo de empresas com sede em Hangzhou, China, de propriedade privada baseada em e-commerce na internet, incluindo sites online de business-to-business, serviços de varejo e pagamento online, um motor de busca para compras e serviços de computação na nuvem centrados em dados. Hoje, com 250 milhões de compradores ativos na China, é responsável por 60% do volume de entregas no país. Em 2017, a marca Alibaba foi eleita a 3ª marca chinesa com maior presença global, segundo o ranking BrandZ, atrás apenas da Lenovo (1º lugar) e Huawei (2º). Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Alibaba_Group>. Acesso em: 21 abr. 2018.

extremamente satisfeitos com a parceria estratégica com a Alisports. Estamos ansiosos para uma maior colaboração com a Alisports em relação ao conceito de esporte eletrônico junto com eventos esportivos - declarou o presidente do OCA, Sheikh Ahmad Al Fahad Al Sabah. (SPORTV, 2017e, n.p. [on-line]).

A Alisports é um grupo que busca alavancar o esporte eletrônico através da criação de eventos voltados ao cenário, tendo como objetivo integrar esses campeonatos a competições tradicionais, como os Jogos Olímpicos, assim, disponibilizando aos patrocinadores maiores oportunidades com uma audiência global (ALISPORTS, 2017). Com a discussão sobre a possibilidade de inclusão dos esportes eletrônicos nas Olimpíadas e a sua integração em competições tradicionais, em agosto de 2017 foi divulgado em noticiários do mundo todo uma informação sobre a possível inclusão dos *e-sports* já no programa olímpico como esporte oficial nas olimpíadas de 2024, em Paris. O próprio presidente do comitê de candidatura, Tony Estanguet, afirmou que iria se reunir com o COI e representantes dos esportes eletrônicos para estudar a inclusão desses jogos nas competições realizadas na França e também buscar entender melhor o processo necessário para essa inclusão, assim como as razões do enorme sucesso dos jogos eletrônicos (PALAZUELOS, 2017). Em entrevista à *Associated Press*, o presidente disse:

Temos de avaliar a possibilidade porque não podemos dizer que não nos diz respeito ou que não tem nada a ver com as Olimpíadas. Os jovens se interessam pelos e-sports e coisas do gênero. Vamos ver. Vamos nos reunir com eles. Vamos ver se conseguimos estabelecer algumas pontes. (PALAZUELOS, 2017, n.p. [on-line]).

Após a audiência das Olimpíadas ter tido uma queda, principalmente entre os mais jovens em países importantes como o Estados Unidos, os organizadores de grandes eventos esportivos tradicionais, como o COI, vêm buscando formas de atrair esse público, sendo os esportes eletrônicos um possível meio. Essa ideia se soma ao movimento que atende à pressão por parte do comitê por uma competição mais jovem e mais urbana, o que já vem ocorrendo com a adição de modalidades como o surf, skate, BMX e do basquete 3×3, que foram incluídas no programa das Olimpíadas de Tóquio, que serão realizadas em 2020. A Olimpíada de 2024 começará a ser organizada em 2019 e as decisões finais sobre estes possíveis novos eventos (como o esporte eletrônico) serão discutidas em algum momento após a Olimpíada de Tóquio.

Até lá, as competições de jogos eletrônicos serão demonstradas nos Jogos Asiáticos de 2018, como citado anteriormente, o que servirá de parâmetro para o COI. Além disso, a primeira demonstração dos esportes eletrônicos em palco de esportes tradicionais já ocorreu

em fevereiro de 2018 nos Jogos Olímpicos de Inverno⁴⁷, em PyeongChang, através de uma competição do jogo *StarCraft 2* organizada por um dos patrocinadores do COI; a demonstração contou com o apoio do comitê, que também realizou a transmissão do campeonato ao vivo pela internet para o mundo todo através da sua central de vídeos, o *Olympic Channel*. Além disso, durante os Jogos de Inverno ocorreram outras ações relacionadas aos jogos eletrônicos e esportes eletrônicos, com a participação de visitantes, atletas e membros de comissão técnica, como também uma exibição do jogo *Steep: Road to the Olympics*⁴⁸ (TIBÚRCIO, 2018).

A transexual canadense Sasha “Scarlett”, de 24 anos, foi quem venceu a competição e faturou um prêmio total de US\$ 50 mil, conquistando o campeonato que teve participação do brasileiro Diego “Kelazhur”. Algumas das competições de esporte eletrônico não possuem distinção de gênero, com isso, homens e mulheres podem disputar em conjunto ou entre si. Sasha é uma das estrelas dessa modalidade, atuando profissionalmente desde 2011 (SPORTV, 2018b).

Figura 31: A transexual Sasha “Scarlett” segurando o troféu conquistado na competição que contou com apoio do COI. Ao fundo da imagem, os anéis olímpicos acompanham o logotipo da organizadora da competição.



Fonte: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/em-palco-das-olimpiadas-de-inverno-trans-vence-torneio-de-e-sport-apoiado-pelo-coi.ghtml>>. Acesso em: 25 abr. 2018.

⁴⁷ Os Jogos Olímpicos de Inverno são considerados o maior evento poliesportivo de neve do planeta, realizado a cada quatro anos, reunindo modalidades de desportos de inverno disputadas no gelo e na neve, sendo um dos eventos máximos do Movimento Olímpico, ao lado dos Jogos Olímpicos de Verão. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogos_Ol%C3%ADmpicos_de_Inverno>. Acesso em: 26 abr. 2018.

⁴⁸ Jogo esportivo de ação com mundo aberto que leva o jogador a uma jornada para se tornar um campeão Olímpico, sendo um produto licenciado dos Jogos Olímpicos de Inverno de 2018.

Em entrevista ao SporTV, o jogador brasileiro de *StarCraft 2*, Diego “Kelazhur”, de 22 anos, que também é considerado um dos melhores da atualidade, disse:

Acho que qualquer tipo de aproximação dos e-sports com a audiência “mainstream” é essencial para o crescimento do cenário, e a Olimpíada é o catalisador perfeito para acelerar esse processo. Acho que um dia é possível que entre no programa olímpico, pois é uma modalidade muito intensa mentalmente, com uma base de fãs cada vez maior. Estamos indo pelo caminho certo por ora e espero ver mais eventos semelhantes a esse em 2020 (na Olimpíada de Tóquio) e diante (TIBÚRCIO, 2018, n.p. [on-line]).

O acelerado desenvolvimento dos esportes eletrônicos nas últimas décadas não chamou a atenção somente de atletas e investidores: como fenômeno moderno, tem chamado atenção também do universo acadêmico que lança diferentes frentes para a compreensão do fenômeno, assim como para a formação de indivíduos que possam se interessar por esse mercado de trabalho. Na próxima seção apresentaremos alguns desses desenvolvimentos mais recentes.

4.6 A UNIVERSIDADE E OS ESPORTES ELETRÔNICOS

Com o crescimento do esporte eletrônico, fenômeno ainda desconhecido por grande parte da população, universidades de todo o mundo passaram a investir de diversas formas neste novo cenário. Na China, por exemplo, que é considerado o país com maior número de jogadores de esporte eletrônico no mundo, no início de 2017, uma universidade do país criou um curso de graduação voltado ao *e-sport* no qual os cerca de 40 alunos por turma vão receber aulas em design de táticas, gestão de esportes, análise de dados, entre outros conteúdos associados diretamente aos jogos eletrônicos. As aulas serão na instituição *Hunan Sports Vocational College*, tendo como objetivo capacitar os alunos chineses no campo dos jogos eletrônicos para se tornarem especialistas em *e-sports*; além disso, já existem estudos na universidade para a criação de uma nova graduação voltada à realidade virtual (VR), com o título de “Realidades Mistas”. A China tem aproximadamente 528 milhões de jogadores; com isso, a criação do curso de graduação já era algo esperado, pois, por ter um cenário de jogos eletrônicos bastante desenvolvido e de interesse da população, desde 2011 esses jogos passaram a receber condição de disciplina esportiva oficial (IG, 2017).

No Reino Unido, a Universidade de Staffordshire também oferece um curso de graduação voltado ao cenário esportivo eletrônico em tempo integral, com duração de três anos, no qual os alunos recebem aulas focadas na administração do esporte eletrônico, como

organização de eventos das diferentes modalidades esportivas eletrônicas, relações públicas e marketing voltado à promoção desses eventos e aprendizagem sobre a cultura dos *e-sports*. Mas o investimento para os interessados na graduação é alto, pois apenas o primeiro ano do curso tem o valor de £11,100 (onze mil e cem libras esterlinas, aproximadamente R\$ 53 mil), sem incluir outras despesas acadêmicas, como alimentação e hospedagem, por exemplo. Informações gerais do curso podem ser encontradas no endereço eletrônico da universidade: <<http://www.staffs.ac.uk/course/esports-ba>> (ESPN, 2017d).

Desde 2014, a Universidade Robert Morris, que fica em Chicago, nos Estados Unidos, passou a conceder bolsas aos atletas de esportes eletrônicos, semelhante ao que ocorre com atletas dos esportes tradicionais; com isso, os alunos passaram a representar a universidade em campeonatos esportivos eletrônicos, sendo a primeira instituição do mundo a realizar esse reconhecimento. A iniciativa partiu de Kurt Melcher, treinador de esportes da universidade, que afirma que, apesar da falta de exercício cardiovascular, os esportes eletrônicos são muito semelhantes aos esportes tradicionais (BBC, 2014). No início de 2018, a renomada Universidade da Califórnia, que fica em Irvine, nos Estados Unidos, também passou a conceder bolsas de estudo no valor de US\$ 15 mil (aproximadamente R\$53 mil) para os jogadores na modalidade do *League of Legends*, com planos para a concessão de bolsas também para outras modalidades. A universidade é referência em pesquisas relacionadas à tecnologia e jogos eletrônicos; com isso, construiu um espaço equipado com videogames e computadores voltados à prática esportiva eletrônica (CACZAN, 2018).

No Brasil, no início de 2017, o precursor desta iniciativa foi a Fundação Mineira de Educação e Cultura (FUMEC), que fica em Belo Horizonte, que passou a tratar os esportes eletrônicos como uma atividade de estágio, com um auxílio mensal no valor de R\$ 788, sendo que apenas os cursos relacionados às áreas de tecnologia estão aptos a se candidatarem na vaga de estágio, tais como: Ciência da Computação, Engenharia de Computação e Redes de Computadores (GUTIERREZ, 2017).

Eu elaborei e apresentei o projeto no começo de 2016, mas sempre fui um gamer e apaixonado pelo esporte eletrônico, diz Allan Borges, coordenador do projeto de eSports da FUMEC. Fizemos um processo seletivo na universidade em setembro e escolhemos seis alunos. Agora temos um time com cinco jogadores e um técnico. Eles jogam de segunda a sexta-feira, do meio dia às 18h. Compramos equipamento especializado e estamos montando uma sala própria para eles treinarem. Pretendemos ter uma estrutura completa (GUTIERREZ, 2017, n.p. [on-line]).

Figura 32: Local da Fundação Mineira de Educação e Cultura que são usados para o desenvolvimento do esporte eletrônico.



Fonte: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/01/31/universidade-brasileira-da-bolsa-de-estudos-para-pro-players-de-lol.htm>>. Acesso em: 10 mai. 2018.

Além disso, o coordenador do projeto também pretende fazer a integração com outros cursos da FUMEC, como Educação Física e Psicologia, com a assessoria dos professores; cogita ainda a contratação dos jogadores com carteira assinada, ou conceder bolsa integral na faculdade para pessoas de fora, o que já seria um grande avanço, pois no Brasil ainda não há legislação para os esportes eletrônicos.

Como a universidade já tem curso de psicologia, por exemplo, nossa ideia é integrar esses cursos dentro do projeto junto à assessoria dos professores, continua Borges. Ou também com o pessoal de educação física para observar a postura e posicionamento durante os jogos para evitar problemas, utilizando as disciplinas da faculdade ajudando o time e os alunos com a experiência e não ficar em algo rotineiro (GUTIERREZ, 2017, n.p. [on-line]).

Hoje no Brasil são diversas as Universidades que já estão inseridas no cenário esportivo eletrônico de alguma forma. Percebendo este desenvolvimento, a empresa *Riot Games*, fundadora de uma das principais modalidades de esporte eletrônico no nosso país, o *League of Legends*, criou um portal universitário para estudantes brasileiros, chamado de UNILoL, para permitir a criação de equipes universitárias ou que os alunos encontrem informações sobre os diversos times do meio acadêmico, uma espécie de “rede social universitária do *League of Legends*” para conectar os jogadores de todo o Brasil; além disso, o portal também oferece dicas para os clubes e o cadastro é realizado pelos alunos por meio dos diretórios acadêmicos de suas universidades. A ferramenta já está disponível em outras regiões do mundo, que inclusive já possuem ligas universitárias, como os Estados Unidos (ESPN, 2017b).

Figura 33: Imagem do site UNILoL mostrando os principais objetivos da ferramenta.



Fonte: <<https://unilol.br.leagueoflegends.com>>. Acesso em: 11 mai. 2018.

No início de 2017, o Ministério do Esporte do Brasil anunciou a realização do primeiro mundial universitário de *e-sports*, com a criação de um evento da Federação Internacional de Esporte Universitário (FISU), chamado de *FISU Web Games*, com a final sendo sediada no Brasil e com as despesas dos finalistas pagas pela organização do evento. A FISU possui cerca de 190 países filiados para a organização e promoção de competições entre universitários (MINISTÉRIO DO ESPORTE, 2017).

O esporte universitário elevado ao patamar de um grande evento atende à necessidade do jovem estudante de participar de um grande desafio, com regras, pontuações, profissionalismo. É muito positivo que esse jovem queira representar mundo afora sua instituição de ensino e seu país (MINISTÉRIO DO ESPORTE, 2017, n.p. [on-line]).

De acordo com Martin Doulton, membro do comitê da FISU, a realização dessa competição seria “um meio de engajar e conectar os universitários da nova geração” (MINISTÉRIO DO ESPORTE, 2017, n.p. [on-line]). Como também citado por Rosaura Mendez, assessora da FISU, salientando que seria uma forma de difundir os esportes de maneira geral nas universidades:

Esse é um passo muito importante para atingir os jovens estudantes universitários por meio da tecnologia. É uma nova oportunidade que permitirá o aumento do número de pessoas que participam do desporto universitário, afirma a costa-riquena, que é doutora em ciência da cultura física e do esporte e trabalha há mais de 30 anos no setor (MINISTÉRIO DO ESPORTE, 2017, n.p. [on-line]).

Além da realização da competição de esporte eletrônico, o *FISU Web Games* também irá promover concursos culturais acadêmicos e jogos de conhecimento para promover a interação cultural e educacional, além de utilizar o esporte eletrônico como forma de promover o esporte universitário e os seus valores em perfeita união.

Os esportes eletrônicos também já fazem parte das modalidades dos Jogos Universitários Brasileiros (JUBS), evento esportivo universitário mais importante do Brasil, que é organizado pela Confederação Brasileira do Desporto Universitário (CBDU). Já contando com a modalidade do FIFA nos JUBS 2016, a organização em 2017 também inseriu competições no *League of Legends* na edição que foi realizada em Goiânia. A CBDU realizou parceria com a empresa *Riot Games* para que ela oferecesse o suporte necessário para a realização dos jogos durante o JUBS através de consultoria para a criação do regulamento, para tornar a competição mais próxima das oficiais (CBDU, 2017).

De acordo com o diretor de Marketing e Comunicação da CBDU, Lucas Romariz Pontes, a introdução do LoL no JUBS vem para atender uma demanda do público universitário. “O LoL é hoje uma das maiores franquias de games do mundo e está muito presente no ambiente universitário. A CBDU vem sempre buscando entender as demandas de seu público e, devido à crescente prática do LoL, entendemos por bem incluí-lo na maior competição esportiva universitária da América Latina” (CBDU, 2017, n.p. [on-line]).

Dos 8 times que disputaram a modalidade *League of Legends* durante o JUBS, quatro representavam instituições do Nordeste, sendo elas: a Universidade Federal de Sergipe; a Universidade Federal do Maranhão; A Universidade Federal Rural de Pernambuco; e a Universidade Federal do Rio Grande do Norte. As outras quatro representações foram de instituições do Centro-Oeste e Sudeste, sendo elas: a Universidade Comunitária da Região de Chapecó; a Universidade Federal de Goiás; a Unicamp; e a Universidade de Brasília. Como a elite dos atletas de *League of Legends* fica localizada no estado de São Paulo, a Unicamp era a favorita, porém três times nordestinos ficaram com as três primeiras colocações: Universidade Federal Rural de Pernambuco, a Universidade Federal de Sergipe e a Universidade Federal do Rio Grande do Norte respectivamente (BRITO; SANTANA, 2017). O relato de um dos jogadores demonstra a euforia na possibilidade de participação como atleta em um evento esportivo:

O estudante de Engenharia Elétrica da UFS, Matheus Rodrigues, agradece o apoio da instituição sergipana e comenta que a intenção era ganhar pelo menos um jogo, porque o time nunca treinou junto. “Quando chegamos em Goiania foi uma baita organização, hotel, ônibus com horários pré-definidos para as arenas onde iriam acontecer os jogos, me senti da seleção brasileira de futebol com tamanho atenção que recebi” (BRITO; SANTANA, 2017, n.p. [on-line]).

Figura 34: O time da Universidade Federal de Sergipe competindo durante o JUBS 2017.



Fonte: <<http://sergipenet.com.br/noticia/1363/itabaianenses-sao-vice-campeoes-nacionais-na-modalidade-de-esporte-eletronico-league-of-legends>>. Acesso em: 10 mai. 2018.

Com o crescimento do cenário esportivo eletrônico no meio universitário, as popularmente conhecidas Atléticas Universitárias, organizações que têm como principal objetivo a organização e realização de jogos universitários, agora também passaram a contar com ligas para competições de esportes eletrônicos. Um exemplo de expressão é o caso da UFABC *Storm*, atlética dedicada aos *e-sports* da Universidade Federal do ABC, que surgiu em setembro de 2016 com o objetivo de que os atletas pudessem conciliar os estudos com as competições, conciliando horários de treinamentos e realização de atividades em geral. Hoje ela é uma das maiores atléticas do estado de São Paulo (SET, 2017).

Algumas Atléticas inclusive já possuem infraestrutura dentro do próprio campus para a realização dos seus treinamentos, como é o caso da UTFPRCM-WASDevils, Atlética do Campo Mourão da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, que atua em 4 modalidades do esporte eletrônico (SET, 2017).

A nossa universidade tem uma área para aulas à distância que não estava sendo bem utilizada. Conversamos com o reitor. Ele deu muito apoio para nós, então conseguimos essa locação. Temos todo o equipamento lá dentro e uma área para treinos da equipe. Tem sido sensacional, a galera da faculdade tem nos abraçado de um jeito que não esperávamos. Quando criamos, pensamos que ia ser algo pequeno, mas a gente trabalhou muito para mostrar resultado, a galera da faculdade reconheceu muito isso e o apoio está sendo sensacional, tanto dos alunos como da organização da faculdade, contou o presidente da atlética, Diego de Freitas, de 20 anos, estudante de Engenharia Eletrônica (SET, 2017, n.p. [on-line]).

Concluimos aqui os capítulos que foram constituídos por notícias sobre o esporte eletrônico a partir de reportagens encontradas em alguns dos principais sítios eletrônicos que fazem a cobertura deste novo segmento esportivo. De maneira geral, podemos perceber que os

esportes eletrônicos tiveram um imenso crescimento nos últimos anos em diversos setores, como a entrada de clubes tradicionais, o apoio de celebridades do esporte tradicional, a entrada dos esportes eletrônicos em grandes competições esportivas, a criação de cursos de graduação voltados ao estudo do esporte eletrônico, entre outros; todos esses fatores vêm ajudando a legitimar essa nova prática e influenciar ainda mais no processo de profissionalização, que é algo recente em nossa sociedade.

No próximo capítulo será apresentada a coleta de dados realizada a partir de entrevistas realizadas com jogadores profissionais de esporte eletrônico sergipanos, além de outros atores envolvidos profissionalmente com o cenário esportivo eletrônico no estado, para melhor compreendermos esses e outros fatores que ajudaram no crescimento do esporte eletrônico, principalmente no estado de Sergipe.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES SOBRE O ESPORTE ELETRÔNICO

Podemos perceber pela narrativa contada nos capítulos anteriores, baseada, principalmente, em reportagens sobre os esportes eletrônicos publicadas nos últimos anos, o grande crescimento do esporte eletrônico nas últimas décadas, assim como o crescente interesse de jogadores amadores em se tornarem profissionais do *e-sport*. Foi essa percepção geral que motivou a pesquisa com jogadores no estado de Sergipe, buscando compreender suas motivações para se tornarem ciberatletas e conhecer suas rotinas como jogadores profissionais. Utilizando um roteiro de perguntas previamente estruturado para as entrevistas, foram coletados dados a partir do contato com 7 jogadores sergipanos: três estão atuando como profissionais por volta de 3 anos; outros 3 por volta de 2 anos; e o último atuando apenas há 1 ano. Os dados nos mostram que a perspectiva de se tornar um jogador profissional no cenário esportivo eletrônico é algo recente no Estado, sendo um campo de atuação com grande potencial para crescimento, segundo os próprios jogadores.

De acordo com os colaboradores, o esporte eletrônico são competições de videogames, celulares e computadores em diferentes franquias, com cada jogo tendo suas regras e padrões de competições, as quais, graças aos avanços tecnológicos, vêm ganhando maior espaço, com isso, alcançando um público maior através de sucessivos investimentos que ocorreram nos últimos anos, com jogos sendo lançados diretamente para esse novo contexto.

Existem tanto competições individuais como em equipe, além de serem extremamente competitivos, é uma modalidade que exige grandes estratégias e movimenta uma grande quantidade de dinheiro, não só dentro de suas competições, mas no mercado que a envolve (Fala 8.1).

Segundo o colaborador 1, muitos ainda acreditam que o esporte eletrônico não pode ser considerado um esporte por não trazer benefícios “físicos”, mas ele acredita que pode até ser melhor por trazer benefícios para “à mente”. No esporte eletrônico os atletas têm uma rotina de treinos, há torcida, narradores, regras e regulamentos, *fair play*, times e organizações estruturadas, entre outros elementos que caracterizam, de maneira geral, o esporte. Desse modo, segundo os colaboradores (de maneira consensual), trata-se de um esporte da atualidade, sendo muito promissor. Mas há ainda grande resistência a essa concepção, como veremos posteriormente na discussão sobre os preconceitos ainda presentes neste cenário.

Para o futuro do esporte eletrônico, as perspectivas dos colaboradores é que o campo cresça cada dia mais e que se torne algo em que as pessoas conheçam e participem para incentivar os times, pois, apesar do preconceito existente, o esporte eletrônico ainda ganhará

muita visibilidade na sociedade conforme continua o seu crescimento. A crescente aceitação, por exemplo, dos canais esportivos, que, cada vez mais, transmitem diferentes modalidades do esporte eletrônico, traz mais conhecimento sobre as diferentes modalidades e o universo geral dos esportes eletrônicos (inclusive os elementos apresentados nos capítulos anteriores), cada vez mais mesclando este cenário com o do esporte tradicional. Como já podemos ver em canais esportivos como o SporTV, do Grupo Globo, que, em 2017, assinou um contrato para transmitir as partidas do Campeonato Brasileiro de *League of Legends*, além de outros canais, como o Esporte Interativo e a ESPN, que já contam em suas programações com competições de *e-sport* do Brasil e do mundo, além de ter diversos programas diários que fazem a cobertura deste novo cenário.

Os colaboradores também reforçam a concepção de que a influência para o crescimento do esporte eletrônico nos últimos anos parte, principalmente, da perspectiva da maior abordagem pela mídia, assim como pelo grande avanço tecnológico que vem ocorrendo, principalmente da rede de internet e de celulares. Com isso, mais jogadores e mais público é atraído ao contexto dos esportes eletrônicos, tornando essa modalidade mais atrativa para investidores (inclusive os que já investem em outros esportes) e para clubes tradicionais de outras modalidades esportivas, como observamos nos capítulos “times tradicionais no esporte eletrônico” e “celebridades no esporte eletrônico”. Além de que, as modalidades que estão em destaque atualmente no cenário competitivo são de acesso gratuito; com isso, qualquer pessoa que possua um computador e internet pode ter acesso ao esporte eletrônico.

Acho que o aumento veio a partir do momento em que começaram a ser transmitidos jogos e competições via internet. Qualquer pessoa que possui smartphone e um plano médio de internet consegue assistir e ter acesso a esse conteúdo 24h por dia (Fala 1.9).

[...] a plataforma que usam pra divulgação é por meio da internet e que só cresce cada dia mais, cada dia que passa você usa mais internet, celular, computador e isso ajudou bastante (Fala 2.9).

Visibilidade na mídia e investimento de grandes clubes e nomes de outros esportes (Fala 3.9).

Com certeza a popularidade de alguns jogos, o que acaba atraindo cada vez mais investidores e cada vez mais oportunidades (Fala 6.9).

Os jogadores tem aumentado cada dia, temos jogadores novos, mídia dos jogos está sempre lá em cima e as pessoas tem cada vez mais abraçado a ideia (Fala 7.9).

A visibilidade e o acesso aos jogos. Os jogos que estão no auge (*League of Legends* e *Fortnite*) são grátis pra jogar, então qualquer pessoa pode ir no site, baixar e jogar. A visibilidade porque começaram a falar mais dos jogos nas mídias. Temos campeonatos passando na SportTV, Globo e em canais fechados (Fala 9.9).

Na análise das ambições individuais dos jogadores sergipanos entrevistados, podemos perceber que a grande maioria busca, basicamente, um “reconhecimento maior” no cenário esportivo eletrônico, como podemos observar nas falas a seguir:

[...] subir até a primeira divisão [...] (Fala 1.10).

Conseguir algum feito grande de nível nacional [...] (Fala 3.10).

Eu quero um dia jogar no CBLOL [...] (Fala 5.10).

As duas últimas são falas de jogadores da modalidade de *League of Legends*, que tem o CBLOL (Campeonato Brasileiro de *League of Legends*) como a elite da modalidade no Brasil, tendo seus jogos realizados aos finais de semana nos estúdios da empresa desenvolvedora do jogo, *Riot Games*, que fica localizado no estado de São Paulo; com isso, os grandes times se localizam no Estado. Mas podemos ver também a ambição de jogadores que almejam participar de grandes competições em nível internacional:

[...] representar o Brasil em uma competição internacional [...] (Fala 1.10).

[...] participar de um campeonato de visibilidade internacional (Fala 6.10).

O *League of Legends*, por exemplo, possui 2 competições de caráter internacional atualmente (antes eram 4), sendo elas: o *Mid-Season Invitational* (MSI) e o Campeonato Mundial. Em 2017, esses eventos foram realizados, respectivamente, no Brasil e na China. Nas entrevistas também tivemos um jogador que buscava ter apenas um reconhecimento maior no cenário esportivo sergipano e outro que aspirava jogar um campeonato fora de Sergipe. Ou seja, essencialmente, o que os jogadores sergipanos buscam é um maior reconhecimento e a possibilidade de crescer na carreira de jogador alcançando níveis superiores da profissão.

Um dos colaboradores falou que um dos seus sonhos era poder estar numa *Gaming House* (GH), que é um termo utilizado para denominar casas organizadas para acomodar os jogadores e comissão técnica de uma equipe de esporte eletrônico, funcionando como um centro de treinamento no qual os jogadores moram, convivem e também treinam para os seus jogos. A primeira GH do Brasil foi adotada pela equipe da *Pain Gaming*, em 2013, logo após a conquista do seu título do CBLOL. Hoje em dia a maioria das equipes da elite da modalidade, como as que participam do CBLOL, fazem uso deste sistema, que, segundo matéria publicada em 2015 pela repórter Branca Galdino, tem custos anuais de manutenção

que chegam a mais de 200 mil reais⁴⁹. Além desse custo, as organizações também precisam lidar com problemas de convivência entre os jogadores, com namoradas e com a família. Por isso, a equipe do Flamengo, fundada no ano passado, passou a adotar um sistema diferente conhecido como *Gaming Office* (discussão mais completa apresentada no capítulo “Times tradicionais no esporte eletrônico”). Atualmente, as GH de grandes equipes do Brasil e do mundo possuem excelentes estruturas para dar o maior nível de conforto aos seus jogadores.

Figura 35: Fachada da *Gaming House* da equipe chinesa *Edward Gaming*, inaugurada em 2015 na China, que nos mostra que há alguns anos o esporte eletrônico já vem recebendo bastante investimento.



Fonte: <<http://www.marca.com/2015/04/08/e-sports/noticias/1428509166.html>>. Acesso em: 04 abr. 2018.

Compreendemos também que a maioria dos entrevistados busca seguir apenas a carreira de jogador no esporte eletrônico, visto que apenas três responderam positivamente à pergunta sobre a possibilidade de atuar de alguma outra forma no cenário, como o caso de um dos colaboradores que citou a possibilidade de seguir carreira como analista e outros dois a de técnico. Segundo matéria publicada no editorial de *e-sports* da empresa *Riot Games*, resumidamente, o analista tem a função de estudar o jogo e maneiras de aumentar a

⁴⁹ Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/games/conheca-a-vida-dos-jogadores-em-uma-gaming-house>>. Acesso em: 03 mai. 2018.

produtividade e eficiência do time; e o técnico, com base em treinamentos, melhorar o desempenho e habilidades dos jogadores⁵⁰.

Por ser um cenário esportivo que tem sua maioria composta por jovens, reconhecemos durante a análise das entrevistas que uma das principais dificuldades em ser um jogador profissional é o fato de que muitos deles têm que conciliar o seu cotidiano de jogador com a de estudante.

Conciliar a vida pessoal com a profissional [...] (Fala 1.6).

Rotina, já que estou no 3 ano do ensino médio. Faço academia, tenho que estudar, tarefas a tarde no colégio, simulados modelo ENEM e UNIT todo final de semana [...] (Fala 3.6).

Nesse sentido, não há muita distinção de outras atividades esportivas praticadas por jovens que necessitam realizar essa conciliação, nas quais, muitas vezes, dependerá, principalmente, do apoio dos familiares e da dedicação dos atletas. Verificamos também essa adequação durante a pergunta que pediu para os colaboradores descreverem o seu cotidiano como um jogador profissional:

[...] basicamente tenho que dividir meus dias entre estudar na universidade, trabalhar e treinos [...] (Fala 1.5).

Basicamente conciliar o tempo entre os estudos acadêmicos e os estudos sobre o jogo [...] (Fala 6.5).

Com isso, podemos perceber que ainda são poucos aqueles que conseguem viver exclusivamente como um jogador profissional, o que acaba gerando complicações no desenvolvimento da carreira:

[...] com o turbilhão de problemas acumulados durante todo o dia, acaba atrapalhando nos treinos à noite (Fala 1.5).

No cenário sergipano, além destas dificuldades, outro fator que pesa é que dos 7 jogadores entrevistados, apenas 3 já receberam algum tipo de salário ou pagamento por suas atuações no esporte eletrônico; apesar disso, podemos constatar que já existe um processo de profissionalização, mas que ainda precisa se expandir para minimizar essas dificuldades.

Concluindo essa parte do cotidiano dos jogadores, podemos perceber que a maioria possui uma rotina parecida, seja fazendo essa adequação entre vida profissional e estudos, ou

⁵⁰ Disponível em: <<https://br.leagueoflegends.com/pt/news/esports/esports-editorial/servico-de-inteligencia>>. Acesso em: 29 mai. 2018.

na sua forma de treinamento. Os jogadores citaram que costumam combinar os seus treinamentos, com partidas de jogos normais durante o dia:

[...] eu vou aquecer e depois eu jogo soloq⁵¹ pra melhorar mecanicamente... então vou pra faculdade e quando chego treino com o time e depois jogo um pouco mais de soloq [...] (Fala 2.5).

10 a 12 horas jogando por dia (Fala 4.5).

Jogo 8 horas por dia (Fala 5.5).

[...] e jogar *ranked* (Fala 3.5).

Para podermos entender melhor, fazendo uma analogia simples com o futebol, seria como se um jogador profissional, antes do treinamento com a sua equipe, jogasse algumas partidas de futebol sozinho com outros jogadores para poder aprimorar suas habilidades. Há também os jogadores que dedicam parte do seu tempo para estudar sobre a modalidade na qual atuam profissionalmente, estudo esse realizado de diferentes formas.

Tenho meus estudos pessoais sobre o jogo, assisto algumas pessoas jogando para ver se aprendo algo novo que posso usar nos meus jogos [...] (Fala 7.5).

[...] organizava meu horário para treino, assistir *streams/vods/replays*⁵² (Fala 3.5).

Os jogadores de nível mais baixo, assim como alguns do mais alto nível, costumam assistir partidas on-line de jogadores da elite através de plataformas de *streams*, como a Twitch TV, para poder aprender com as ações do jogador durante suas partidas; muitos jogadores da elite também dão dicas para os seus espectadores, o que acaba se tornando uma aula “ao vivo”. Recentemente, o jogador Jian “Uzi” Zi-Hao, campeão chinês de *League of Legends* e também do “Mundialito”, realizado em maio de 2018, alcançou a marca de 8,5 milhões de pessoas simultaneamente acompanhando a sua partida⁵³.

Ainda na questão do cotidiano, uma das principais dificuldades apontadas pelos colaboradores foi a conquista do apoio da família, principalmente devido ao pouco

⁵¹ *Soloq*, ou partidas ranqueadas, é uma forma de jogo presente no *League of Legends*, na qual os jogadores participam para poder subir no ranking de jogadores presente dentro do jogo. Geralmente, os jogadores da elite do jogo costumam estar no ranking “Desafiante”, que é o nível mais alto presente no *League of Legends*, suportando apenas 200 jogadores.

⁵² No *League of Legends*, após o final de cada partida é possível, durante um determinado intervalo de tempo, fazer o download do replay da partida. Muitos jogadores utilizam desta ferramenta para poder analisar os seus jogos, ou seja, eles veem ações que praticaram durante a partida, erros que cometeram, pontos nos quais precisam melhorar, etc.

⁵³ Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/jogador-de-lol-bate-85-milhoes-de-espectadores-simultaneos-em-stream.ghhtml>>. Acesso em: 28 mai. 2018.

conhecimento que as famílias (principalmente os pais) têm desse mercado de trabalho que ainda é muito emergente:

Acho que a família é um dos que prejudica, pois como eles se preocupam muito com você e querem que tenha um futuro bom, como eles não veem o esporte eletrônico como algo que de futuro. Por isso, quero que o cenário aumente cada vez mais (Fala 4.6).

Geralmente, as famílias querem que seus filhos continuem as carreiras profissionais dos pais ou que sigam cursos tradicionais e a falta de conhecimento por parte da sociedade desse novo contexto social que é o esporte eletrônico acaba dificultando, pois ainda são poucas as famílias dispostas a aceitar a decisão dos filhos de seguirem algo desconhecido para eles próprios. Se podemos imaginar que para modalidades mais conhecidas, como o futebol, vôlei ou basquete, já existem obstáculos familiares, não é espantoso ouvir do colaborador que a família é uma dificuldade neste sentido. Entretanto, com a expansão do esporte eletrônico, essa realidade já vem mudando de alguma forma, ainda mais com a aproximação do *e-sports* com os esportes tradicionais e com a entrada de instituições, times tradicionais e celebridades neste cenário, o que acaba ajudando na sua legitimação. Inclusive, houve relato de jogador que afirmou ter o apoio de sua família para seguir a carreira, apontando como maior dificuldade para o seu próprio desenvolvimento como atleta a questão do acesso à internet.

Para compreendermos melhor esse reconhecimento familiar, em maio de 2018 no dia das mães, o site *Versus* publicou uma matéria intitulada “Mulheres executivas nos *esports*: Conheça o grupo formado por mães de Yoda, Rakin, Fallen e mais”, que mostrava ações de mães de estrelas do *e-sports* para ajudar na profissionalização do cenário do esporte eletrônico brasileiro. A ação inicial, em julho 2017, foi um evento que reuniu Adriana, mãe de Felipe “Yoda” Noronha, com a Kenia, mãe do Gabriel “falleN” Toledo, que inclusive administra a sua marca. Posteriormente, elas foram convidadas a dar uma palestra no *Campus Party*⁵⁴ 2018, onde conheceram outras mulheres que faziam parte do cenário de esporte eletrônico, como a Debora Knittel, advogada da estrela do *League of Legends* Felipe “brTT” Gonçalves; juntas, decidiram formar o grupo chamado de MEeS (Mulheres Executivas nos eSports), que conta também com a participação de outras mulheres (COUTINHO, 2018).

De acordo com Adriana, “a iniciativa é promover o empoderamento feminino, estimular negócios, fazer network, fortalecer relações entre mulheres, ajudar na parte de aprendizado, buscar soluções, fortalecer esse universo feminino para um objetivo

⁵⁴ Principal acontecimento tecnológico realizado anualmente no Brasil. Nele são tratados os mais diversos temas relacionados à Internet, reunindo um grande número de comunidades e usuários da rede mundial de computadores envolvidos com tecnologia e cultura digital, ocorrendo no Brasil desde 2008. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Campus_Party_Brasil>. Acesso em: 05 mai. 2018.

comum que é a profissionalização do mercado”. Percebemos que existia um desejo comum no grupo, de realizar algo de valor para a comunidade, onde cada uma de nós, com nossa experiência individual, pudesse contribuir com outras mulheres, mães, executivas, que têm dúvidas, incertezas e dificuldades em encontrar informações sobre esse mercado tão novo”, afirmou Kenia. “Estamos dispostas e motivadas a fazer a diferença e trazer temas importantes para o cenário de eSports”, conta Debora. “Somos mulheres, mães e profissionais com um desejo imenso de deixarmos um legado para nossos filhos e para o mundo!” (COUTINHO, 2018, n.p. [on-line]).

Figura 36: Imagem de divulgação do evento realizado na *Campus Party* em 2018 com as mães de jogadores e outras mulheres presentes no esporte eletrônico.

eSport BUSINESS

02 de Fevereiro das 17:00 às 17:45

"Mães e mulheres executivas dos eSports"

talent PLAY + campus party

DEBATE COM:

KENIA TOLEDO
Empreendedora e visionária, deu vida aos projetos da **GA Store** e a **Gfallen**, onde atua como CEO das duas empresas, além de ter criado e produzido o maior evento de **Counter Strike** em 2017, o **Encontro das Lendas**, que trouxe a **SK Gaming** ao Brasil e contou com um público pagante de mais de 4.500 pessoas.

ADRIANA PILLER
Especialista em Administração e Marketing Esportivo há mais de 25 anos, atualmente vive, respira e se dedica ao mundo do eSports. Se uniu ao filho e sócio **Felipe 'YoDa' Noronha**, maior Streamer Gamer do Brasil. Juntos, com boas conversas, planejamento e ações, são capazes de transformar ideias em ótimas oportunidades, sempre direcionadas ao **'Mundo Gamer'**. Atualmente dirige o programa **'YoTalkshow'**.

Branca Galdino
Atualmente trabalha como Gerente de Marketing e Comunicação na **GA Store**. Organizou o 1º. Encontro com os Fans de **Gabriel 'Fallen' Toledo**, fez a assessoria para a **ESL Pro League Season 4** em SP e atendeu times como **Keyd Stars** e **M19 Team** (Russo).

Fonte: <<https://vs.com.br/artigo/mulheres-executivas-nos-esports-conheca-o-grupo-formado-por-maes-de-yoda-rakin-fallen-e-mais>>. Acesso em: 05 mai. 2018.

A falta de conhecimento da população em geral desses novos contextos sociais acaba gerando certo tipo de preconceito relacionado a essa nova prática esportiva, pois todos os colaboradores afirmaram que existe algum tipo de discriminação com o esporte eletrônico, quando foram questionados sobre esse tema. Para entendermos melhor, será inserida na íntegra as transcrições destas falas, excluindo apenas aquelas que repetiram um determinado tipo de discriminação, evidenciando os diversos tipos de preconceito que o esporte eletrônico ainda carrega:

Por ser uma modalidade cara e principalmente pela falta de informação das pessoas a respeito de como funciona (Fala 1.7).

Antes existia, por exemplo se você falasse que joga LOL (League of Legends) todos logo falavam e ainda falam “lol é jogo de viado, então você é viado”, mas isso diminuiu muito com o crescimento do cenário (Fala 2.7).

Muitos ainda desconsideram o esporte eletrônico como esporte e veem a modalidade com maus olhos apesar de toda a evolução alcançada (Fala 6.7).

Por conta de ser visto como algo que seria perda de tempo por conta de você passar horas na frente de uma máquina só jogando [...] (Fala 7.7).

Infelizmente sim, algumas pessoas ainda veem o e-sport como uma brincadeira de criança, não só pelo fato de seus principais competidores serem adolescente, com faixa etária dos 16 aos 24 anos, como também por ser algo novo, mas acredito, também, que seja apenas por não conhecerem os bastidores do mesmo. Com o tempo acredito que este cenário irá se modificando gradativamente afim de todos, aos menos no Brasil, reconhecerem o e-sport como um esporte em igual ao futebol (Fala 8.2).

Existe. Muitos não entendem que isso já virou um esporte de fato. Algumas empresas enxergam como um joguinho de crianças sem futuro e assim não querem dar apoio. Pessoas que não são do meio olham e acham que todos os jogadores, técnicos, donos e etc são desocupados e deviam procurar um "emprego" de verdade (Fala 9.3).

O esporte eletrônico pode ser realmente uma modalidade de alto custo, caso os jogadores adquiram equipamentos “top de linha” para estar atuando no cenário, semelhante ao que ocorre em outros esportes tradicionais; por exemplo, no próprio futebol é possível encontrar chuteiras de R\$ 100 e outras que passam dos R\$ 1000. Um pouco adiante essa questão será abordada com maior ênfase.

Não foi possível identificar claramente a origem do preconceito relacionado ao estigma de *League of Legends* ser considerado um “jogo de viado”. Mas, em fóruns de discussões na internet, a comunidade do jogo diz que esse preconceito é em virtude do *League of Legends* vir depois do jogo Dota, que é mais difícil e que possui um aspecto mais “obsuro”. Ambos os jogos atualmente são “rivals”, pois ambos são do gênero MOBA e são dois dos jogos mais populares no cenário de esporte eletrônico. O *League of Legends* foi desenvolvido por alguns dos criadores do Dota, sendo que, no início, também seguia o aspecto sombrio, mas, com o passar do tempo e com a sua popularidade, foi ganhando aspectos mais casuais, o que acabou gerando esse preconceito: que seria um jogo de criança, um jogo fácil e, reproduzindo a cultura machista, “um jogo de viado”.

Com a repercussão que o esporte eletrônico vem tendo nos últimos anos, discussões sobre a legitimidade dessas competições no âmbito esportivo ganharam força, visto que, para algumas pessoas, o esporte é entendido apenas como aquilo que exige esforço físico dos

atletas; com isso, conseguimos perceber como a caracterização das competições de jogos eletrônicos como esporte é um tema controverso, sendo um fato relativamente aceito pelos agentes envolvidos com essa prática, ao mesmo tempo em que é alvo de desqualificações por alguns agentes já instituídos no campo esportivo. Em 2013, por exemplo, no auge do crescimento do esporte eletrônico, a repórter do canal SporTV, Karin Duarte, ao noticiar que os Estados Unidos passariam a dar aos jogadores profissionais estrangeiros de esporte eletrônico o carimbo de atleta P-1A, o mesmo dado a outros atletas, deu a seguinte opinião:

E aí que começa a discussão, eu também concordo com vocês, acho que não dá pra chamar esses caras aí de atletas não, apesar da gente saber que muito jogador de futebol e de vários esportes gosta também de jogar videogame, mas eu não acredito que ficar sentado em frente (ao computador), seja, possa ser considerado esporte não viu.⁵⁵

Não foi apenas essa repórter que já deu declarações públicas do tipo, mas foi a que mais repercutiu. Em 2017, o presidente do Comitê Olímpico Internacional, Thomas Bach, disse que não estaria 100% certo se os *e-sports* seriam realmente um esporte⁵⁶. Hoje, já há planos para a inclusão do esporte eletrônico no programa olímpico, como pudemos ver no capítulo “Os esportes eletrônicos em competições tradicionais”. A repórter Karin Duarte ainda faz parte do canal SporTV, que inclusive hoje em dia traz na sua programação a cobertura de diversas competições de esporte eletrônico. Como não há novos registros da repórter sobre o tema, não temos como saber se ainda mantém a mesma opinião sobre os esportes eletrônicos.

Por fim, analisando a última fala do preconceito, relacionado ao esporte eletrônico ser visto como perda de tempo ou “coisa de criança”, isso reflete outro estigma que o videogame sofre, já que nas décadas de 80 e 90 era voltado mais para as crianças; atualmente, os adultos são os maiores consumidores dos jogos eletrônicos, como indica pesquisa realizada em 2017, que aponta que o perfil é de um público maduro, com a maioria (67%) tendo entre 25 e 54 anos de idade⁵⁷. Ainda assim, não é incomum se ouvir frases do tipo: “Você não é mais criança para jogar videogame...”; com isso, muitos jogadores escondem esse *hobby* para fugir das críticas e do constrangimento. De acordo com Jonas Sutareli (2012), o “coisa de criança” surge da premissa que os jogos são brinquedos, já que os primeiros consumidores foram as

⁵⁵ O trecho citado foi retirado de um fragmento do programa gravado por um telespectador e então compartilhado no Youtube com o título de “O Preconceito com o E-Sports no Brasil”. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pSR-UIO63xk>>. Acesso em: 11 mai. 2018.

⁵⁶ Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/olimpiadas/noticia/presidente-do-coi-diz-que-e-sports-nao-refletem-os-valores-e-regras-olimpicas.ghtml>>. Acesso em: 11 mai. 2018.

⁵⁷ Disponível em: <<http://www.valor.com.br/empresas/5133124/industria-de-jogos-eletronicos-muda-com-o-consumidor>>. Acesso em 13 mai. 2018.

crianças da Geração Y, que agora estão crescidas e inseridas neste mercado como consumidores adultos.

Conheço pessoas que têm familiares que repudiam o ato de jogar. Eu mesmo sofro com isso na minha família. Tenho parentes que me consideram infantilizado, imaturo e que me julgam incapaz de crescer pelo fato de eu jogar videogames e ser um fã veemente. Ouço sempre: "Não acha que já passou da época de jogar não? Isso é coisa de criança". Isso me dá uma profunda tristeza, apenas abaixo a cabeça, balanço negativamente e digo: "existem jogos de crianças e jogos de adultos". Jogar videogame estimula raciocínio, cognição e demanda concentração. Não é uma tarefa infantil, é entretenimento para todas as idades (SUTARELI, 2012, n.p. [on-line]).

Para se ter ideia, a indústria de jogos eletrônicos, desde 2007, fatura mais que a indústria cinematográfica, que reinou por muitos anos como a forma mais lucrativa no mundo do entretenimento.

Sobre o contato inicial dos jogadores com os jogos eletrônicos, ao serem perguntados sobre a em que conheceram o esporte eletrônico, os colaboradores citaram alguns pontos, como ter crescido em um ambiente familiar em que o videogame estava inserido:

Eu cresci vendo jogos todos os dias na minha casa. Meu pai trabalha com informática, então sempre tive vídeo games e alguns jogos de computador. Meu primeiro contato com eSport eletrônico foi no campeonato mundial de Call of Duty Black Ops 2, onde vi uma estrutura imensa, um público gigante e premiação em dólar, não acreditei que aquilo existia, creio que ali foi onde comecei a me interessar (Fala 9.2).

Outro fator foram as vivências infanto-juvenis nas famosas *lan houses*, em que boa parte dos jovens iam para jogar algum tipo de jogo:

Eu o conheci quando era prestemente um jogo de *lan house*, não era tão gigante como é hoje (Fala 2.3).

Mas o principal fator para a presença do esporte eletrônico na vida dos colaboradores parte da perspectiva de influência de pessoas próximas:

Através de amigos, e das famosas *streams* [...] (Fala 1.3).

No final de 2012, quando meu irmão jogava *League of Legends* com seus amigos e já assistia campeonatos, sempre falava sobre Pain e Keyd, e eu não entendia nada, comecei a jogar em 2013 com ele me ensinando [...] (Fala 3.3).

Meu primo estava jogando *League of Legends* [...] (Fala 4.3).

A partir de um primo meu (Fala 5.3).

Indicação de um amigo (Fala 6.3).

Eu conheci através de um amigo, sempre ia dormir na casa dele para jogar no computador e então ele me mostrou o *League of Legends*, e foi aí que eu me interessei, gostei da jogabilidade, de como funcionava [...] (Fala 7.3).

Do mesmo modo, um dos fatores que levaram os colaboradores a se tornarem atletas profissionais foi o incentivo de pessoas próximas, principalmente os amigos:

O que me fez jogar profissionalmente foram meus amigos (Fala 2.3).

[...] com a palavra de alguns amigos do tipo: por que você não vira profissional? [...] (Fala 3.3).

Outro fator bastante presente é o gosto pela competição:

Acho que eu sempre gostei de algo competitivo e ser bom em todos os jogos que jogo, aí por isso quis tornar algo profissional (Fala 4.3).

[...] cada dia mais fui ficando mais competitivo [...] (Fala 7.3).

O que me levou a iniciar no profissional foi a possibilidade de melhorar minhas habilidades de maneira escalável. Pra competir você precisa aprender a jogar em equipe, a se comunicar, a passar informações de forma correta e direta, além de sempre buscar melhorar para sempre se manter no topo (Fala 1.3).

[...] me inspirei para ser cada vez melhor [...] (Fala 3.3).

O fato de alguns já terem um bom desempenho nas modalidades que atuam também leva ao processo de profissionalização:

O interesse surgiu após conquistar altos níveis nas filas⁵⁸, que não é um feito que todos conseguem (Fala 6.3).

Apesar dos jogadores terem escolhido seguirem o caminho da profissionalização no esporte eletrônico, dos 7 entrevistados, apenas um se considera um atleta de alto nível, por ter um grau elevado de habilidade. Os outros 6 ainda não se consideram atleta de alto nível, em consequência de diversos fatores, principalmente pelas dificuldades citadas anteriormente, como não ter a possibilidade de se dedicar exclusivamente ao jogo, tendo que conciliar com outras coisas da vida, como estudos e outras atividades, inclusive outras modalidades esportivas:

Tenho muito o que aprender ainda. E infelizmente nas condições atuais não consigo me focar 100% no jogo (Fala 1.4).

⁵⁸ O “nível de fila”, ou sistema de ligas, é uma forma de ranking que é utilizado no jogo *League of Legends* para nivelar jogadores com um determinado nível de habilidade similares, tanto para o time aliado, quanto para o adversário. Uma vitória neste modo de jogo garante os chamados Pontos de Liga (PdL), enquanto que a derrota retira esses pontos do jogador. O nível mais baixo é o Bronze, seguido por Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre e Desafiante. O último nível é o maior do sistema e consiste dos jogadores mais habilidosos no jogo. Disponível em: <http://pt-br.leagueoflegends.wikia.com/wiki/Sistema_de_Ligas>. Acesso em: 02 mai. 2018.

Atualmente não, pois estou dando prioridade para o basquete [...] (Fala 3.4).

Por último, há o fato de considerarem que ainda precisam melhorar alguns fatores relacionado à modalidade que atuam profissionalmente, como a sua habilidade, mentalidade ou questões estruturais para alcançar o “alto nível”.

Tenho muito a crescer, não alcancei meu objetivo pessoal no jogo, talvez me falte internet boa, uma boa condição, pois eu moro longe e a única internet que tenho disponível é 2 mega (Fala 7.4).

Tenho um “*mindset*⁵⁹” ruim (Fala 4.4).

Acho que falta melhorar certos pontos para alcançar o alto nível [...] (Fala 6.4).

Ao serem perguntados sobre o que era preciso para se tornarem jogadores profissionais, as respostas foram diretamente ligadas, principalmente, a dois pontos que se complementam: empenho e habilidade.

Força de vontade e treino. Você pode ser ruim no começo, mas se você aprender com seus erros e buscar melhorar, sempre vai ter um espaço pra você (Fala 1.12).

Dedicação e experiência (Fala 3.12).

Ter um bom “*mindset*” e ser bom no jogo (Fala 4.12).

Tempo, vontade, animação (Fala 5.12).

Dedicação, esforço duro, inteligência e saber lidar com pessoas (Fala 6.12).

Tempo, habilidade e foco (Fala 7.12).

Durante o processo de coleta de dados através das entrevistas, duas respostas para perguntas distintas chamaram atenção, provocando a vontade dos pesquisadores em realizar pesquisa mais aprofundada sobre o assunto: a primeira foi a respeito da questão dos materiais necessários para atuar profissionalmente com o jogo eletrônico:

Acredito que no momento atual é difícil de acreditar nisso. Os produtos são muito caros e certos jogos necessitam de uma configuração de computador específica, isso acaba afastando certas pessoas com potencial do game. Além de que o acesso à informação no Brasil é um problema (Fala 1.8).

Então fui investindo em materiais melhores para meu computador (Fala 7.3).

⁵⁹ *Mindset* é uma palavra da língua inglesa que significa “Mentalidade”, ou “Atitude Mental”, ou ainda, “Modelos Mentais”. De acordo com Daniel Goleman, autor do *best seller* Inteligência Emocional, as fontes dos modelos mentais são a maneira pela qual os seres humanos organizam e dão sentido às suas experiências. Ainda segundo o autor, o nosso comportamento é condicionado por modelos mentais. Disponível em: <<https://www.unicarioca.edu.br/acontece/vida-e-carreira/voce-sabe-o-que-significa-mindset-e-como-ele-influencia-na-sua-carreira>>. Acesso em 03 mai. 2018.

Sabemos que as modalidades do esporte eletrônico estão disponíveis em plataformas como videogames e celulares, mas o seu maior nicho e os principais jogos deste cenário esportivo estão em competições que usam computadores, como é o caso das três modalidades mais populares atualmente: *League of Legends*, *Dota 2* e *Counter-Strike: Global Offensive*. Com isso, realizamos uma busca em dois dos principais sites brasileiros de venda de produtos de informática (*Kabum* e *Pichau*) para identificar qual seria o investimento mais básico e o mais elevado que os jogadores poderiam realizar para poder estar atuando, levando em consideração os equipamentos necessários, de acordo com observação das competições, sendo eles: cadeira; mesa; monitor; computador; fone com microfone; teclado; mouse; e *mousepad*. Desse modo, selecionamos o produto de menor valor e o de maior valor que poderia ser encontrado em um dos dois sites apontados na data de 1º de junho de 2018 e construímos uma tabela (Tabela 2), constando o nome do material, o valor, uma imagem do produto e o endereço de acesso do produto.

Tabela 2: Material geralmente utilizado para a prática do esporte eletrônico, constando menor e maior valor em pesquisa realizada em sites especializados em produtos de informática.

PRODUTO DE MENOR VALOR	PRODUTO DE MAIOR VALOR
<p>Nome: Cadeira Gamer Husky Frost Black Red – Valor: R\$ 479,90</p>  <p>https://www.pichau.com.br/cadeiras/gamer/cadeira-gamer-mymax-mxl-preto-azul-mgch-8131-bl</p>	<p>Nome: Cadeira Gamer noblechairs ICON Couro – Valor: R\$ 2.999,90</p>  <p>https://www.kabum.com.br/produto/95495/cadeira-gamer-noblechairs-icon-couro-black-nbl-icn-rl-bla</p>
<p>Nome: Mesa Gamer MaxRacer Podium – Valor: R\$ 623,88</p> 	<p>Nome: Mesa Gamer Dazz Eagle – Valor: R\$ 1.199,90</p> 

https://www.pichau.com.br/mesa-gamer-maxracer-podium-vermelha	https://www.kabum.com.br/produto/96415/esa-gamer-dazz-eagle-624742
Nome: Mouse C3 Tech USB – Valor: R\$ 9,29	Nome: Mouse Razer Lancehead Chroma 16.000DPI Wireless – Valor: R\$ 1.045,37
	
https://www.kabum.com.br/produto/85365/mouse-c3-tech-usb-preto-ms-30bk	https://www.pichau.com.br/mouse-razer-lancehead-chroma-16-000dpi-wireless-rz01-02120100-r3u1
Nome: Teclado PCTop com Fio Preto USB – Valor: R\$ 18,71	Nome: Teclado Gamer Razer Blackwidow Chroma Stealth Mecânico – Valor: R\$ 1.475,18
	
https://www.kabum.com.br/produto/91003/teclado-pctop-com-fio-preto-usb-tcmp06	https://www.kabum.com.br/produto/63285/teclado-gamer-razer-blackwidow-chroma-stealth-mecanico-razer-switch-orange
Nome: Mousepad Gamer Nox Knout Com Costura 32x27 – Valor: R\$ 24,59	Nome: Mousepad Steelseries QCK Prism RGB – Valor: R\$ 615,17
	
https://www.kabum.com.br/produto/95054/mousepad-gamer-nox-knout-com-costura-32x27-laranja-preto-nxkromkntspdbo	https://www.kabum.com.br/produto/92425/mousepad-steelseries-qck-prism-rgb-63391

<p>Nome: Fone de Ouvido Genius – Valor: R\$ 26,02</p>  <p>https://www.pichau.com.br/fone-de-ouvido-genius-hs-m225-preto-com-microfone-31710193100</p>	<p>Nome: Headset Gamer Steelseries Siberia 650 7.1 com LED – Valor: R\$ 1.528,12</p>  <p>https://www.kabum.com.br/produto/92430/headset-gamer-steelseries-siberia-650-7-1-com-led-51192</p>
<p>Nome: Computador Movva – Valor: R\$ 786,94</p>  <p>https://www.kabum.com.br/produto/90525/computador-movva-intel-dual-core-4gb-hd-160gb-linux-hdmi-mvlij30601604</p>	<p>Nome: Computador Pichau Gamer – Valor: R\$ 21.833,90</p>  <p>https://www.pichau.com.br/computador-pichau-gamer-intel-i9-7980xe-water-cooler-custom-360mm-geforce-gtx-1080-ti-11gb-evga-gaming-icx-32gb-rgb-ddr4-sshd-1tb-tx750w-conquer</p>
<p>Nome: Monitor AOC 15,6 Pol. LED 8MS Widescreen – Valor: R\$ 351,15</p>  <p>https://www.pichau.com.br/monitor-aoc-15-6-pol-led-8ms-widescreen-preto-e1670swu</p>	<p>Nome: Monitor Samsung 49 Pol. 144HZ Ultrawide LED 1MS – Valor: R\$ 9.999,99</p>  <p>https://www.pichau.com.br/monitor-samsung-49-pol-ultrawide-led-1ms-preto-c49hg90</p>

Fonte: Autoria própria.

No valor final, somando o valor dos equipamentos mais baratos teríamos um preço total de R\$ 2.320,48; somando o valor dos produtos mais caros o preço final chegaria à R\$ 40.697,53. Com isso, podemos perceber mais um plano no qual novas relações comerciais se desenvolvem a partir das estruturas de formação e manutenção do esporte eletrônico. Podemos também identificar novos contextos comerciais, já que, dos 16 produtos selecionados, 9 trazem a nomenclatura “*gamer*”, que são produtos geralmente destinados a jogadores que buscam produtos de alta qualidade e que são desenvolvidos especialmente para a prática em alto nível de jogos eletrônicos. Com isso, nos últimos anos diversas empresas passaram a fabricar produtos dos mais diversos tipos para atender, especificamente, este mercado.

Figura 37: Jogadores brasileiros da equipe *SK Gaming* utilizando produtos de alto padrão durante participação em um campeonato de *Counter-Strike: Global Offensive*, com diversas marcas de patrocínio bem evidenciadas.



Fonte: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/01/no-overtime-sk-gaming-bate-astralis-avanca-para-eliminarias-da-eleague.html>>. Acesso em: 13 mai. 2018.

As respostas dos colaboradores sobre a preparação para a participação em um jogo ou em uma competição são muito similares, pois, dos 7 jogadores entrevistados, 4 deram respostas relacionadas basicamente à “preparar a mente” para competir, o que nos mostra que para ter um bom desempenho no esporte eletrônico a performance cognitiva é muito valorizada.

Principal é estar com a mente leve. E saber que todo o time quer a mesma coisa que você, a vitória. E basicamente treinar constantemente (Fala 1.14).

Comigo ou minha equipe gostamos muito de não pensar muito no jogo em si, mas nos cinco minutos antes de entrar repassamos tudo que foi dito e passado pra aquele jogo (Fala 2.14).

Treinos, conversa entre o time antes do jogo para preparar o psicológico [...] (Fala 3.14).

Sempre fico com a mente limpa, só penso no jogo (Fala 5.14).

Além disso, a preparação também envolve reuniões entre os membros da equipe para realizar treinamentos mais extensivos, especialmente antes dos jogos, bem como debater sobre situações de jogo.

Nos preparamos com muitos treinamentos [...] (Fala 4.14).

[...] reuniões para discutir planos de jogo e assistir algumas partidas (Fala 6.14).

No caso da FUSE, nos reunimos e marcamos um tipo de corujão onde passamos 2 dias ou 1 dia antes do jogo treinando, conversando, descontraindo para deixar o ambiente melhor entre os jogadores (Fala 7.14).

O esporte eletrônico está muito associado com o desempenho cognitivo, como observamos em algumas respostas; com isso, existem discussões sobre a legitimidade dessas competições no âmbito esportivo, visto que, para algumas pessoas, o esporte é entendido apenas como aquilo que exige esforço físico dos atletas, caracterizando certo estigma quanto a outras modalidades esportivas, como os esportes da mente, como são popularmente conhecidos hoje o pôquer e o xadrez, práticas que fogem das características “físicas” dos esportes tradicionais. Tal discussão é uma evidência da ainda forte tendência a se separar o físico do cognitivo ao se imaginar o corpo humano, a antiga separação mente e corpo que se prova ainda muito presente nos discursos contemporâneos.

Entretanto, algumas modalidades do esporte eletrônico também tem uma forte exigência da parte física dos jogadores; por isso, grandes clubes atualmente têm preparadores físicos em suas comissões técnicas, além de uma rotina de treinamentos que incluem a ida dos jogadores à academia. O ex-jogador da NBA, Rich Fox, ao criar sua organização em 2015, a *Echo Fox*, passou a adotar com os jogadores da sua equipe de *League of Legends* comportamentos de treinamento que ele teve em sua trajetória como jogador profissional da NBA. Observar a forma física dos jogadores foi uma das mudanças que ele realizou, a fim de explorar maneiras que os jogadores poderiam obter vantagens durante as competições. Com isso, ele realizou mudanças significativas em relação ao preparo de condicionamento dos atletas, inclusive alterando hábitos alimentares dos jogadores.

A *Echo Fox* é o único time de esporte eletrônico do mundo a ser parceiro da empresa *TriFitLA*, que é um clube de academias e um Centro de Desempenho Certificado em Triatlo dos EUA, sediado em Santa Monica, com o objetivo de criar um plano de condicionamento aos jogadores que envolve, por exemplo, testes de memória de trabalho, tempo de reação,

força de preensão (um indicador de atividade cerebral), pressão arterial, gordura corporal, VO2 máximo (quantidade máxima de oxigênio que uma pessoa pode usar durante o exercício), além de fazer treinamentos cardiovasculares, meditação, yoga e monitoramento de nutrição e sono. Em um período de 12 semanas, foi constatado uma melhora nos jogadores de três a seis por cento nos indicadores mencionados acima (TSUJI, 2017).

Para compreendermos melhor o esforço físico que também é exigido em competições de esporte eletrônico, em 2018, a partida da Liga Coreana de *League of Legends*, disputada pelas equipes *SK Telecom T1* e *Jin Air Greenwings*, teve duração de 94 minutos, sendo a disputa mais longa até a atualidade, quebrando o recorde anterior do confronto entre *AHQ e-Sports Club* e *Hong Kong Attitude*, em 2013, que durou 91 minutos e 21 segundos⁶⁰. Lembrando que este foi apenas um jogo, sendo que as grandes finais em competições na modalidade do *League of Legends* são disputadas em partidas de melhor de 5, ou seja, o time que vencer 3 dos 5 jogos se consagra campeão; e os jogos não têm um limite de tempo, semelhante ao que ocorre em alguns esportes tradicionais, vencendo aquele que primeiro destruir a base da equipe adversária, o que pode levar de 20 minutos (como já tivemos casos em partidas oficiais) até mais de 90 minutos (como foi o caso da nova marca de jogo mais longo).

Para exemplificar melhor quanto tempo pode durar um jogo, pegamos como amostra de duas partidas do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* 2018: uma das semifinais e a outra a grande final. A semifinal foi disputada entre as equipes de *Red Canids* e *Vivo Keyd*, em uma partida em que disputou-se os 5 jogos, com a *Vivo Keyd* saindo vitoriosa (3x2). Nesta partida, o 1º jogo teve duração de 31 minutos; o 2º de 35 minutos; o 3º de 48 minutos; o 4º de 49 minutos e o 5º e último com duração de 33 minutos. Com isso, ao final tivemos uma partida que durou cerca de 3 horas de relógio. A final entre *KaBuM* x *Vivo Keyd*, também teve uma partida disputada com os 5 jogos, com a *KaBuM* sendo a campeã por um 3x2. Neste, o 1º jogo teve duração de 36 minutos; o 2º de 32 minutos; o 3º de 40 minutos; o 4º de 30 minutos e o 5º e último com duração de 26 minutos. Desse modo, os jogos da grande final tiveram duração total de aproximadamente 2 horas e 44 minutos. Lembrando que desta amostra foi excluído o período anterior a cada partida, chamado de “*Picks e Bans*”, no qual os 10 jogadores decidem quais “campeões” vão usar durante o jogo (*pick*) e aqueles que não querem jogar contra (*bans*, podendo ser escolhidos 10 “campeões”), montando assim a estratégia da equipe para aquele jogo (o *League of Legends* possui cerca de 140 “campeões”, sendo

⁶⁰ Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/lol-em-partida-mais-longa-da-historia-do-competitivo-sul-coreano-bate-recorde-de-farm>>. Acesso em: 11 mai. 2018.

escolhidos 10 para a partida; com isso, as equipes costumam ter planos de jogos usando diferentes tipos de “campeões”, as chamadas “composições”). Também foi excluído o período de aquecimento realizado pelos times antes das partidas e o intervalo de um jogo para o outro; se pegarmos a final como exemplo, incluindo o período de intervalos, o tempo total de duração foi de 5 horas de relógio⁶¹. Com isso, podemos perceber que o esporte eletrônico pode exigir muito do atleta não só mentalmente, como também fisicamente, sendo que precisam manter a atenção durante todo o período do jogo, já que qualquer erro durante um jogo pode levar sua equipe à derrota, além de estar a todo momento realizando contrações rápidas dos músculos das mãos e possuir condicionamento para ficar sentado para disputar um jogo que pode durar horas.

De acordo com os colaboradores, o cenário de esporte eletrônico sergipano ainda é uma novidade para muitos, mas, mesmo assim, tem crescido rapidamente nos últimos meses, existindo grupos que já estão nesse meio há um bom tempo, mas que só estão conquistando visibilidade agora, inclusive com jogadores que já foram chamados para grandes times. Com a crescente ocorrência de campeonatos no Estado no último ano, o que falta para se desenvolver ainda mais o esporte eletrônico no estado seria investimento, principalmente em competições presenciais e premiações, tornando o cenário mais forte com os times sergipanos conquistando mais experiência e, com isso, podendo atrair mais jogadores.

Figura 38: Espaço inaugurado pela empresa de informática Hitech em Sergipe, chamado de “Arena Hitech”.



Fonte: Instagram oficial da “Arena Hitech”.

⁶¹ Todos esses dados foram extraídos do canal oficial brasileiro de competições de *League of Legends*, no Youtube, chamado de LoL eSports BR, que arquiva em sua página todas as partidas já disputadas, podendo ser acessado através do sítio eletrônico: <<https://www.youtube.com/user/lolesportsbr/>>. Acesso em 12 mai. 2018.

Já sobre o potencial do Brasil no esporte eletrônico, os colaboradores citam que, comparado a outras regiões, o cenário brasileiro ainda é fraco, em virtude, principalmente, da fraca infraestrutura brasileira e também pelos preços elevados dos produtos, como observamos anteriormente. Para poder se equiparar a outras regiões já renomadas, o esporte eletrônico brasileiro precisa investir em competições nacionais e internacionais, principalmente, na modalidade do *League of Legends*, pois em outras modalidades, como o *Counter-Striker*, o Brasil já é referência, com diversos títulos mundiais em virtude, sobretudo, da equipe brasileira *SK Gaming*, que atualmente reside nos Estados Unidos.

Durante a coleta dos dados para realização deste trabalho, também foi possível conversar com Leandro Bomfim, fundador do time sergipano de esporte eletrônico chamado *TauruS e-Sports*, que existe há pouco mais de 2 anos e que atualmente é composto por 11 pessoas, sendo 7 jogadores e 4 membros que fazem parte da comissão técnica. A equipe atua na modalidade do *League of Legends*, tendo participado anteriormente em modalidades como o *Counter Strike*, *Rainbow Six Siege* e *Paladins*. O que levou Leandro Bomfim a investir neste novo contexto social foi o seu amor pelos jogos e o seu entendimento que este cenário do esporte eletrônico irá crescer ainda mais. Sua perspectiva para o futuro do time é alcançar um nível ainda não alcançado por equipes do nordeste, representando Sergipe para todo o Brasil. A história que Leandro conta sobre a formação do time demonstra como ainda é comum o envolvimento de atletas e mesmo de donos de equipe com o esporte eletrônico acontecer de forma espontânea, como consequência “natural” de algo que começou apenas por lazer, como já vimos em alguns relatos dos jogadores sergipanos entrevistados:

A TauruS surgiu com a ideia minha e de Luan (dono junto comigo) de criar um time pra nós 2 jogarmos em campeonatos online, nunca tivemos a ideia de levar o time a algo profissional. Mas passou o tempo, começamos a chamar jogadores pra jogar pelo nome da equipe, fomos ganhando alguns campeonatos importantes no Estado, conseguimos ter um pequeno reconhecimento nacional e chegamos onde estamos. Podemos dizer que em termo estrutural somos pioneiros no Nordeste comparando até com equipes já consagradas nacionalmente (Fala 9.1).

De acordo com o Leandro, a maior dificuldade de um time de esporte eletrônico em um estado como Sergipe é a questão dos proprietários de empresas locais não enxergarem isso como uma forma de investimento, em virtude do esporte eletrônico ainda ser algo desconhecido; com isso, os times não conseguem patrocínio com facilidade, tanto aqui, como em outros estados do Nordeste que não têm o cenário de *e-sports* mais desenvolvido, comparado a outras regiões do Brasil, principalmente São Paulo. Apesar disso, a *TauruS* já

contou com apoio financeiro das empresas Geek Burger, Universidade Tiradentes, Hitech Informática, 3Ls Informática e Feira de Games do Estado de Sergipe.

Na *TauruS*, o processo de seleção de novos jogadores é realizado a partir de uma bateria de testes dentro do jogo, na qual se tem por objetivo verificar a visão de jogo, comportamento, comunicação e mecânica do candidato. No momento, os jogadores da equipe ainda não possuem um tipo de contrato com a mesma, mas é algo que eles ainda estão tentando implantar neste ano. Todo o dinheiro de premiações das competições são repassados para os jogadores; além disso, os jogadores também recebem uma ajuda de custo com transporte e alimentação, gerando um custo em torno de 300 reais mensais. Como cotidiano do time, eles deixam os jogadores livres durante o dia para realizarem suas atividades, já que, como vimos anteriormente, muitos ainda têm que conciliar a vida profissional com os estudos. Na parte da noite é que se dá início aos treinamentos, que começam por volta das 22h e são concluídos em torno de 2h da manhã, de segunda à sexta. Quando estão em uma competição ou prestes a participar de algum jogo, os treinamentos são alongados e é realizada uma análise a partir dos jogos anteriores que eles fizeram para poder verificar os erros que cometeram, buscando corrigi-los. Além disso, é realizado um trabalho com psicólogos pra ajudar na preparação dos jogadores.

Figura 39: *TauruS e-Sports*, organização de esporte eletrônico do estado de Sergipe.



Fonte: Imagem concedida por Leandro Bonfim.

De acordo com Rox (2015)⁶², uma equipe bem “movimentada” no cenário de esporte eletrônico europeu deve gastar em torno de US\$ 175 mil em um ano para atender as necessidades dos jogadores profissionais e garantir a participação em algumas competições.

⁶² Disponível em: <https://www.voxel.com.br/especiais/dinheiro-ports-entendendo-custos-time-profissional-games_812157.htm>. Acesso em 10 jun. 2018.

Em matéria publicada no site *PlayerID*, foi listada as 9 maiores premiações que ocorreram até abril de 2017 nas diversas modalidades do esporte eletrônico, valores corroborados por outros veículos de comunicação, que também divulgaram estes valores:

9. 2016 League of Legends World Championship

O campeonato mundial de LoL em 2016 movimentou US\$ 2,13 milhões. Realizado em outubro nos Estados Unidos, o grande prêmio de US\$1 milhão foi conquistado pela equipe coreana SkT, consagrando o time de Sang Hyeok “Faker”, considerado o maior jogador de League of Legends do mundo, como tricampeões mundiais.

8. Halo World Championship 2016

Jogos de tiro em primeira pessoa têm uma grande parcela do público de e-Sports. Nesse sentido, a 343 Industries, empresa detentora da franquia Halo, vem investindo cada vez mais em otimizar o modo competitivo como forma de motivar a comunidade a dedicar seu tempo aperfeiçoando-se no game. Em 2016, o campeonato mundial de Halo: Guardians, o quinto game da cronologia principal da franquia, realizou a maior premiação de e-Sports para consoles, pagando, ao todo, US\$2,5 milhões.

7. Smite World Championships 2015

Produzido pela Hi-Rez Studios, Smite é um jogo de MOBA que foge ao estilo tradicional de visão isométrica já consagrado em jogos como DOTA 2 e League of Legends. Isso porque ele coloca o jogador em terceira pessoa para controlar seu herói. No ano de 2015, o valor total pago no campeonato mundial do game foi de US\$2.612.259,00, dividido entre os finalistas.

6. The International 2013

Há muito tempo, Dota 2 é detentor do título de modalidade que realiza as maiores premiações no mundo dos e-Sports. Não é à toa que seu campeonato mundial de 2013 ainda se mantém no Top 10 no ranking, tendo pago um total de US\$2.874.407,00 para os competidores finalistas.

5. The Shanghai Major 2016, The Manila Major 2016 e The Frankfurt Major 2015

Os 3 campeonatos seguintes estão empatados e foram realizados, respectivamente, em Shanghai (maior cidade da China), Manila (capital das Filipinas) e em Frankfurt (Alemanha). As três competições também são do game Dota 2 e cada uma delas pagou aos jogadores finalistas a bolada total de US\$3 milhões.

4. DAC 2015

O Dota Asia Championships, ou DAC, é considerado o “The Internacional da Asia”. Em 2015, foi realizada uma campanha crowdfunding (financiamento coletivo) para aumentar o valor dos prêmios que seriam pagos no Torneio. Em troca, ofereceram um livro compilado com informações dos times e jogadores, além de desafios a serem realizados no jogo em troca de prêmios dentro do game. Ao final da campanha, o valor total da premiação ficou em US\$3.057.521,00.

3. The International 2014

No ano de 2014, com o crescimento cada vez maior dos e-Sports, tendo diversas empresas investindo no patrocínio em troca de marketing, as premiações também começaram a ganhar novas dimensões. Em Dota 2, houve o crescimento que ficou mais visível, sendo pago o montante de incríveis US\$10.931.103,00 para os finalistas. A equipe Newbee da China venceu o Campeonato e levou a maior parte da bolada.

2. The International 2015

Novamente, Dota 2 ostentou o título de Torneio com a maior das premiações dos e-Sports em todo o mundo, atingindo neste ano o valor total de US\$18.429.613,00. O Torneio foi conquistado pela equipe Evil Geniuses que levou a maior parte desse prêmio.

1. The International 2016

Mais uma vez, Dota 2 quebrou recordes no mundo das premiações dos e-Sports, pagando aos finalistas a quantia total de US\$20.770.640,00. O maior prêmio foi pago para a Wings Gaming da China. (PLAYERID, 2017, n.p. [on-line]).

Para efeito de comparação, o Campeonato Brasileiro de Futebol da Série A teve R\$ 63,7 milhões⁶³ em premiação para os participantes, ou seja, atualmente já existem competições de esporte eletrônico pagando um valor acima de competições do esporte tradicional. Importante ainda salientar que durante o ano, em algumas modalidades, ocorrem diversas competições na qual os times podem estar participando; no ranking podemos observar que três das maiores premiações ocorreram no mesmo ano de 2016 na modalidade do Dota 2.

A Federação do Estado de Sergipe de Esporte Eletrônico (FESEEE) foi fundada em 2016 com o propósito de incentivar e profissionalizar o esporte eletrônico do Estado, objetivando não apenas o desenvolvimento do *e-sports*, mas também o crescimento do mercado tecnológico abrangente, buscando trazer maior visibilidade ao cenário sergipano, tendo como perspectiva para a federação atuar como porta de entrada direta para o cenário profissional de *e-sport*. No Brasil, existem outras federações de esporte eletrônico, como a da Bahia (FEBAEE) e a do Rio de Janeiro (FERJEE). Fundada em 2006, a Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos (CBEE) é a entidade responsável por supervisionar e fiscalizar os esportes eletrônicos no Brasil.

Atualmente, a FESEEE é composta por: Danilo Tavares (Presidente); Allan Resende (Vice-presidente); Aelton Bruno (Diretor Técnico I); Paulo Benia (Diretor Técnico II); e Ana Luísa (Diretora de Arte). A federação atua em sua independência de órgãos públicos, contando com o apoio de instituições e empresas locais, como a Universidade Tiradentes (Unit), a Hitech Informática e a Arena Hitech, que auxiliam no desenvolvimento das principais competições, buscando trazer uma experiência mais profissional aos jogadores. Além disso, a federação também se mantém com dinheiro oriundo das inscrições dos times sergipanos que, segundo Aelton Bruno, é revertido atualmente, praticamente na íntegra, para o pagamento das premiações das competições realizadas, que não possuem um valor fixo determinado, pois dependem diretamente do valor arrecadado na organização da própria competição. Em 2018, foi possível premiar com mais de R\$1.500,00 por modalidade, além de ser realizada a confecção das camisas de todos os times que permaneceram até o final da competição da etapa online, com mais de 150 uniformes personalizados sendo produzidos com padrão de qualidade equivalente ao nível profissional.

⁶³ Disponível em: <<https://cbf.com.br/futebol-brasileiro/noticias/campeonato-brasileiro-serie-a/brasileirao-2017-tem-r-637-milhoes-em-premios#.Wyxw8KdKjIU>>. Acesso em 11 jun. 2018.

A FESEEE vem realizando competições nas modalidades de *League of Legends*, *Counter Strike* e *Dota 2*, que são divididas em 2 etapas: uma etapa online, que serve como classificatória para a etapa presencial; e o evento físico, que ocorre no primeiro semestre do ano. Não são realizadas competições em outras modalidades por falta de público suficiente dentro do Estado. Com isso, foi citado que, caso a federação perceba o surgimento de possibilidade de realização de outras modalidades, estarão de prontidão para realizá-las. Atualmente, a federação conta com uma média de 15 equipes nas competições das modalidades de *Counter Strike* e *League of Legends*.

Para a participação dos times nas competições, a FESEEE exige apenas uma quantidade mínima de jogadores de cada modalidade, um nome e uma logomarca para cada time, que são os mesmo requisitos para os times que desejam se vincular à federação. Semelhante aos esportes tradicionais, a federação aplica punições aqueles que não cumprem as regras/regulamentos, existindo desde punições monetárias, a punições de afastamento por jogo, nas quais o jogador fica impedido de jogar partidas representando o seu time por um determinado tempo.

A Unit é parceria da FESEEE e possui um time próprio de esporte eletrônico, assim como a Universidade Federal de Sergipe (o capítulo: “As universidades no cenário de esporte eletrônico” traz mais informações sobre este tema), que concede espaços de treinamentos dentro da própria universidade. A Unit também conta com um evento próprio, o *Unit Game Day*, que começou a ser realizado em 2016, com a federação sergipana ajudando na organização a partir da sua segunda edição, com a universidade concedendo o espaço e estrutura do evento, no qual são realizadas as competições estaduais.

Figura 40: 3ª edição do *Unit Game Day*, realizado entre os dias 9 e 14 de abril de 2018 na Universidade Tiradentes.



Fonte: <<https://portal.unit.br/blog/noticias/unit-se-rende-ao-mundo-geek-e-dos-cosplayers>>. Acesso em: 10 jun. 2018.

Finalizamos a apresentação da análise de todo os dados que foram obtidos através dos três procedimentos metodológicos adotados durante a pesquisa, sendo eles: análise dos artigos relacionados ao jogo e ao jogo eletrônico, a partir da qual se constituíram os primeiros capítulos do trabalho; a análise das reportagens sobre os esportes eletrônicos encontradas nos principais sítios eletrônicos que fazem esta cobertura, que nos evidenciaram o grande crescimento que este cenário obteve nos últimos anos em diversos setores; e a análise das entrevista com os atores envolvidos com o esporte eletrônico no estado de Sergipe, que nos revelaram algumas das principais motivações que os levaram a se tornarem ciberatletas, além de conhecer a rotina desses jogadores profissionais e as suas posições sobre o esporte eletrônico, principalmente em Sergipe. Na última seção do trabalho concluiremos com algumas observações gerais, destacando os pontos mais significativos em relação ao objetivo geral da pesquisa.

6 CONCLUSÕES

Compreendemos, de maneira geral, que os esportes eletrônicos são competições de jogos eletrônicos realizadas em diferentes modalidades e dispositivos, que incluem, por exemplo: os videogames, computadores e celulares; e que, graças aos avanços tecnológicos dos últimos anos, ganhou um maior espaço e visibilidade na nossa sociedade, com isso sendo possível alcançar um público maior através de sucessivos investimentos em diferentes setores deste cenário.

Através da realização desta pesquisa podemos perceber que os esportes eletrônicos tiveram um imenso crescimento nos últimos anos e se tornou um novo importante contexto social. Na análise dos dados obtidos nos diferentes procedimentos metodológicos realizados evidenciamos que o interesse de jogadores amadores em se tornarem profissionais é algo recente na nossa sociedade, transparecendo ainda mais esse caráter de novidade; e que essa expansão do esporte eletrônico deu saltos tão grandes que durante a pesquisa foi necessário realizar algumas adequações, por exemplo: uma das perguntas que fazia parte do roteiro de entrevistas a ser aplicado aos atores envolvidos, quando o projeto foi elaborado no ano de 2016 era um questionamento sobre a percepção dos colaboradores em relação à possibilidade do esporte eletrônico ter espaço na televisão brasileira, pois naquele momento era possível encontrar transmissões de competições e assuntos relacionados a este cenário apenas por meio da internet; pouco mais de um ano depois, já era possível encontrar diversos canais dedicados à cobertura esportiva tradicional transmitindo também competições de esporte eletrônico, inclusive com programas diários com notícias deste cenário, como foi o caso do canal SporTV, do Grupo Globo, que ano passado assinou um contrato para transmitir as partidas do Campeonato Brasileiro de *League of Legends*.

Diante disso, devemos ressaltar que outra limitação da pesquisa, em virtude deste rápido crescimento dos esportes eletrônicos, foi a dificuldade de estabelecer contato com os atores envolvidos profissionalmente com a elite do esporte eletrônico. Fazia parte dos procedimentos metodológicos iniciais dessa pesquisa a realização de entrevistas com times, jogadores, comentaristas e narradores que integravam grandes campeonatos, mas, apesar do envio de mensagens para que estes nos concedessem uma entrevista, não obtivemos nenhum retorno, mesmo tendo utilizado diferentes meios de comunicação, como consta na descrição dos procedimentos metodológicos desta pesquisa. Desconhecemos os motivos pelos quais nossas solicitações não foram respondidas, mas imaginamos que seja em virtude do grande crescimento dos esportes eletrônicos nesse curto espaço de tempo, aumentando muito a

demanda de atribuições que cercam os atores da elite. Apesar disto, acreditamos que a realização das entrevistas apenas com atores envolvidos no esporte eletrônico sergipano foi de grande proveito e muito satisfatória para os objetivos da pesquisa, pois também nos dá uma perspectiva de como se encontra este cenário em um contexto mais local, considerando ainda que esses fatores limitantes dos resultados da pesquisa podem ser utilizados como desdobramentos de futuros trabalhos.

Outro dado significativo e representativo é de que o cenário brasileiro, em comparação com outros países, e o sergipano, comparado a outros Estados brasileiros, ainda está em um processo de desenvolvimento anterior, devido, principalmente, ao esporte eletrônico ser algo desconhecido aos proprietários de empresas locais; com isso, os times não conseguem patrocínio com facilidade, o que gera uma carência em termos de infraestrutura, especialmente em um cenário brasileiro no qual os preços dos produtos relacionados a esta modalidade possuem valores bem altos, assim como uma carência na possibilidade de participação de competições importantes. Apesar dessas condições, este cenário passa por um processo de expansão e de legitimação intenso, com novas relações comerciais que se desenvolvem a partir das estruturas de formação e manutenção do esporte eletrônico.

Também foi evidenciado que a possível falta de conhecimento da população em geral desse novo contexto social ainda gera certos tipos de preconceitos relacionados a essa nova prática esportiva, muito em decorrência dos conflitos em torno da legitimidade dessas competições como eventos esportivos, visto que, para algumas pessoas, o esporte é entendido apenas como atividades nas quais há exigência de esforços físicos; com isso, conseguimos perceber que o esporte eletrônico ainda é um tema controverso, sendo um fato relativamente aceito pelos agentes envolvidos com essa prática, ao mesmo tempo em que é alvo de desqualificações por alguns agentes já instituídos no campo esportivo. Além disso, outro estigma constatado é o de que jogos eletrônicos ainda são vistos como algo relacionado ao público infantil, concepção que surge da premissa de que os jogos são brinquedos; tal constatação pode ser tema de um futuro trabalho com foco mais específico em como a imagem dos esportes eletrônicos mudam para a população a partir de seu desenvolvimento, inclusive como campo de atuação profissional.

Entretanto, apesar desses preconceitos identificados, um fato importante que vem ajudando a legitimar essa nova prática é a entrada de grandes clubes dos esportes tradicionais que decidem investir nos esportes eletrônicos, como foi o caso aqui no Brasil do Clube de Regatas do Flamengo e do Sport Club Corinthians Paulista, respectivamente, o primeiro e segundo clube com o maior número de torcedores no país, o que pode ser um incentivo a mais

para que os novos jogadores tenham condições de jogar profissionalmente caso desejem; até porque um dos principais problemas evidenciados pelos jogadores que almejam a profissionalização foi que muitos não têm a possibilidade de se dedicar integralmente ao esporte eletrônico, tendo que conciliar a carreira com outras atividades cotidianas, como estudos e até outras práticas esportivas; os jogadores sergipanos, por exemplo, ainda não recebem um salário fixo para atuar como atleta, fato que pode mudar com a possível entrada dessas grandes organizações, influenciando no processo de profissionalização que já vem ocorrendo, com isso, trazendo uma maior estabilidade financeira aos jogadores. Além disso, com a entrada prevista dos esportes eletrônicos em grandes competições tradicionais, como é o caso dos Jogos Asiáticos e das Olimpíadas, talvez estejamos falando da última grande barreira a ser vencida para a legitimação dos esportes eletrônicos como “esportes”, inclusive em contextos de atuação profissional.

A relevância da presente pesquisa para o campo acadêmico se desdobra em, pelo menos, três aspectos: pela sua relevância enquanto documento histórico, pois traz dados importantes do atual momento de desenvolvimento do esporte eletrônico no mundo e no contexto mais local de Sergipe; pela sua relevância científica, pois problematiza um fenômeno muito atual e com crescimento muito rápido em todo o mundo; por fim, pela sua relevância social, pois traz as possibilidades de formação de um novo mercado de trabalho, assim como as dificuldades enfrentadas pelos jogadores em se inserir nesse novo mercado; assim como a possível análise sociológica que se desdobra a partir dos dados apresentados, que mostram um caminho, mesmo que inicial, para a compreensão do esporte eletrônico enquanto um campo que pode ser analisado por diversas perspectivas (mercado; educação; diversidade/acessibilidade; lazer; meio ambiente; etc.).

De modo geral, concluímos que a questão que orientou a realização da presente monografia foi respondida, visto que identificamos e apresentamos que os principais fatores que contribuem para o crescimento do esporte eletrônico e os fatores que podem atrair jogadores para este cenário partem, essencialmente, da perspectiva da chegada do esporte eletrônico na mídia e do grande avanço tecnológico que vem ocorrendo, principalmente da rede de internet e de celulares. Com isso, jogadores, público e investidores são atraídos para esse novo contexto social, tendo como facilitador o livre (fácil e gratuito) acesso às modalidades que estão em destaque atualmente no cenário competitivo, como é o caso das modalidades do *League of Legends* e *Dota 2* (assim como o *Counter Strike*, que, apesar de não ser gratuito, tem um preço de R\$ 30,00, com promoções constantemente disponíveis). Diante disso, qualquer pessoa que possua um computador e internet pode ter acesso ao esporte

eletrônico caso deseje (apesar de termos visto que, a partir do momento em que se almeja a profissionalização no esporte eletrônico, o investimento necessário é maior, sendo essa uma das principais barreiras para o crescimento desse mercado de trabalho no Brasil, principalmente em regiões mais pobres do país, como o caso apresentado no Nordeste).

Desse modo, a presente monografia, realizada a partir de uma temática consideravelmente nova na sociedade, representa um primeiro passo e dela surgem novas inquietações, nos fornecendo diversas possibilidades que orientam diferentes questionamentos a partir dos caminhos adotados nas metodologias, do referencial teórico e dos dados coletados, inclusive diante das limitações apresentadas no estudo. Podemos citar como questionamentos possíveis para futuras pesquisas: Quais benefícios físicos, mentais e sociais podem ser encontrados no esporte eletrônico? De onde surge o preconceito/estigma que o esporte eletrônico ainda carrega? Quais as possibilidades e limitações da inserção do esporte eletrônico no ambiente escolar? Em que sentido os esportes eletrônicos já se aproximam dos esportes tradicionais e em que sentido ainda há distinções consideráveis? Qual a influência da família na aceitação de uma prática nova na sociedade? Como os esportes eletrônicos ajudam a superar ou a perpetuar a tendência a se separar o físico do cognitivo ao se imaginar o corpo humano? Quais os principais motivos que levam clubes dos esportes tradicionais a investirem no esporte eletrônico?

Outro desdobramento interessante é o de que os jogos eletrônicos possuem grande potencial para o lúdico, mas, semelhante aos jogos de azar, podem provocar vícios e outros problemas. Nesse sentido, se caracterizaria a corrupção do lúdico, que seria causada por alguns fatores como a fuga da realidade, o fetichismo, a alienação. Desse modo, pessoas que possuem dificuldade de socialização buscariam um refúgio nos jogos eletrônicos a fim de se sentirem presentes, pois lá podem ser importantes. De todo modo, essa não é uma característica dos jogos eletrônicos, nem mesmo dos jogos de azar, sendo mais uma característica moderna da busca obsessiva pela repetição excessiva de práticas que trazem o prazer ou a alegria, podendo, eventualmente, gerar o sentimento contrário, uma vez que cria-se uma dependência pela prática. Outro fator comumente associado aos jogos eletrônicos seria uma possível confusão entre o real e o virtual, sendo o jogo possivelmente projetado nas ações do indivíduo no “mundo real”. Com isso, podem surgir questionamentos como: Qual a influência de jogos eletrônicos de temas violentos no imaginário dos jogadores? Por fim, consideramos ainda pesquisas que questionem o potencial dos jogos eletrônicos na superação das diferenças, uma vez que se abre a possibilidade de participação em competições mistas,

nas quais podem participar pessoas com diferentes características (físicas), de ambos os sexos, ou pessoas com deficiência, por exemplo.

Finalizar esse trabalho com questionamentos traz grande satisfação, tanto pela perspectiva de continuação da pesquisa em novas frentes, como pela renovada curiosidade no assunto que a pesquisa possibilitou. No início da pesquisa, como de costume, buscou-se a resposta de uma questão, a resolução de um problema. Mesmo acreditando que os dados apresentados trazem boas respostas para o problema proposto, a satisfação maior dessa conclusão é saber que há ainda muitas questões a serem respondidas.

REFERÊNCIAS

ALISPORTS. **Alisports fecha parceria estratégica com o OCA para levar o eSports para a família olímpica.** 2017. Disponível em: <<https://economia.uol.com.br/noticias/pr-newswire/2017/04/21/alisports-fecha-parceria-estrategica-com-o-o-ca-para-levar-o-esports-para-a-familia-olimpica.htm>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

BATISTA, M. L. S. et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**, Juiz de Fora, n.3, n.p., 2007.

BRITO, S.; SANTANA A. **Itabaianenses são vice campeões nacionais na modalidade de Esporte Eletrônico League of Legends.** 2017. Disponível em: <<http://sergipenet.com.br/noticia/1363/itabaianenses-sao-vice-campeoes-nacionais-na-modalidade-de-esporte-eletronico-league-of-legends>>. Acesso em: 13 mai. 2018.

BBC. **Universidade dos EUA oferece bolsa de estudos para 'atletas' de videogame.** 2014. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2014/12/141210_bolsa_estudos_videogame_rb>. Acesso em: 11 mai. 2018.

CACZAN, L. **Gamers podem se candidatar a bolsa de R\$ 50 mil em universidade dos EUA.** 2018. Disponível em: <<https://awebic.com/educacao/universidade-gamers>>. Acesso em: 11 mai. 2018.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens.** Lisboa: Portugal, 1990.

CALDAS, W. **Coluna Una Balita: O que define um MVP num campeonato.** 2016. Disponível em: <<https://blog.gamesacademy.com.br/coluna-una-balita-o-que-define-um-mvp-num-campeonato>>. Acesso em: 20 mar. 2017.

CBDU. **League of Legends chega ao JUBS 2017.** 2017. Disponível em: <<https://www.cbdu.org.br/league-of-legends-chega-ao-jubs-2017/>>. Acesso em: 12 mai. 2018.

CBF. **Santos é campeão do e-Brasileirão 2016.** 2016. Disponível em: <<https://www.cbf.com.br/noticias/e-brasileirao/santos-e-campeao-do-e-brasileirao-2016#.Wsq51ejwbIU>>. Acesso em: 09 abr. 2018.

CORREIA, T. **Wendell Lira abdica de prêmio e repassa troféu à campeão mundial de PES.** 2017. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/wendell-lira-abdica-de-premio-e-repassa-trofeu-a-campeao-mundial-de-pes.ghtml>>. Acesso em: 16 mar. 2018.

COUTINHO, B. **Mulheres executivas nos esports: conheça o grupo formado por mães de Yoda, Rakin, Fallen e mais.** 2018. Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/mulheres-executivas-nos-esports-conheca-o-grupo-formado-por-maes-de-yoda-rakin-fallen-e-mais>>. Acesso em: 15 mai. 2018.

ESPN. **Corinthians oficializa parceria com Red Canids nos esports**. 2017a. Disponível em: <http://www.espn.com.br/noticia/740573_corinthians-oficializa-parceria-com-red-canids-nos-esports>. Acesso em: 23 mar. 2018.

_____. **Riot Games lança portal para clubes universitários de 'League of Legends'**. 2017b. Disponível em: <http://www.espn.com.br/noticia/686582_riot-games-lanca-portal-para-clubes-universitarios-de-league-of-legends>. Acesso em: 11 mai. 2018.

_____. **Ronaldo Fenômeno compra parte de time de 'League of Legends' e entra para os eSports**. 2017c. Disponível em: <http://www.espn.com.br/noticia/664270_ronaldo-fenomeno-compra-parte-de-time-de-league-of-legends-e-entra-para-os-esports>. Acesso em: 04 abr. 2018.

_____. **Universidade do Reino Unido oferece graduação em eSports**. 2017d. Disponível em: <http://www.espn.com.br/noticia/696442_universidade-do-reino-unido-oferece-graduacao-em-esports>. Acesso em: 10 mai. 2018.

ERZBERGER, T. **Warriors, Cavs and Rockets officially enter League of Legends**. 2017. Disponível em: <http://www.espn.com/esports/story/_/id/21475314/golden-state-warriors-cleveland-cavaliers-houston-rockets-officially-enter-league-legends-championship-series>. Acesso em: 27 mar. 2018.

HAGUI, L. **Space invaders e spacewar: os primeiros campeonatos de esports do mundo**. 2018. Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/space-invaders-e-spacewar-os-primeiros-campeonatos-de-esports-do-mundo>>. Acesso em: 21 set. 2018.

HEIDEMANN, L. A.; OLIVEIRA, Â. M. M.; VEIT, E. A. Ferramentas online no ensino de ciências: uma proposta com o Google Docs. **Física na Escola**, v.11, n.2, p.30-33, 2010.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

F1. **F1 launches the Formula 1® Esports Series**. 2017. Disponível em: <<https://www.formula1.com/en/latest/headlines/2017/8/f1-launches-the-formula-1-esports-series.html>>. Acesso em: 12 abr. 2018.

FABER, R.; TEXEIRA, C. **Ronaldo joga LoL e é apresentado na CNB: “Quero ajudar a conquistar tudo”**. 2017. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/02/ronaldo-fenomeno-joga-league-legends-e-e-apresentado-na-cnb.html>>. Acesso em: 05 abr. 2018.

FOX SPORTS. **Rick Fox on building Echo Fox, eSports expansion and Overwatch**. 2016. Disponível em: <<https://www.foxsports.com/buzzer/story/rick-fox-echo-fox-league-of-legends-interview-overwatch-060216>>. Acesso em: 04 abr. 2018.

GLOBO ESPORTE. **F1 anuncia entrada no mundo dos e-Sports com disputa mundial e final em Abu Dhabi**. 2017a. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/motor/formula-1/noticia/f1-anuncia-entrada-no-mundo-dos-esports-com-disputa-mundial-e-final-em-abu-dhabi.ghtml>>. Acesso em: 12 abr. 2018.

_____. **Presidente do COI diz não aceitar bem a ideia dos e-sports entrarem no programa olímpico.** 2017b. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/olimpiadas/noticia/presidente-do-coi-diz-que-e-sports-nao-refletem-os-valores-e-regras-olimpicas.ghtml>>. Acesso em: 22 abr. 2018.

_____. **e-Brasileirão 2016:** CBF organiza inédito campeonato de futebol virtual. 2016. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/futebol/noticia/2016/10/e-brasileirao-2016-cbf-organiza-inedito-campeonato-de-futebol-virtual.html>>. Acesso em: 08 abr. 2018.

GRAHAM, B. A. **eSports could be medal event at 2024 Olympics, Paris bid team says.** 2017. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/sport/2017/aug/09/esports-2024-olympics-medal-event-paris-bid-committee>>. Acesso em: 23 abr. 2018.

GUTIERREZ, B. **Universidade brasileira dá bolsa de estudos para pro players de "LoL".** 2017. Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/01/31/universidade-brasileira-da-bolsa-de-estudos-para-pro-players-de-lol.htm>>. Acesso em: 11 mai. 2018.

IG. **Universidade chinesa terá curso superior de eSports.** 2017. Disponível em: <<http://igames.ig.com.br/2017-01-02/esports.html>>. Acesso em: 10 mai. 2018.

JODAR, A.; TEXEIRA, C. **Conheça o “e-Ninho do Urubu”, o CT digital do time de e-sport do Flamengo.** 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site-e-sportv/noticia/conheca-o-e-ninho-do-urubu-o-ct-digital-do-time-de-e-sport-do-flamengo.ghtml>>. Acesso em: 20 mar. 2018.

LA LIGA. **LaLiga launches McDonald’s Virtual LaLiga eSports tournament.** 2018. Disponível em: <<http://www.laliga.es/en/news/laliga-launches-mcdonalds-virtual-laliga-esports-tournament>>. Acesso em: 09 abr. 2018.

LEITE, L. C. **Jogos Eletrônicos Multi-Plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em Design.** 271p. Dissertação (Mestrado). Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2006.

LEVIN, T. **Grupo Globo e Go4it lançam Prêmio eSportsBrasil.** 2017. Disponível em: <<http://www.meioemensagem.com.br/home/marketing/2017/11/06/grupo-globo-e-go4it-lancam-premio-esportsbrasil.html/>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

MÁQUINA DO ESPORTE. **NFL cresce nos eSports após acordo com ESPN e Disney XD.** 2018. Disponível em: <http://maquinadoesporte.uol.com.br/artigo/nfl-cresce-nos-esports-apos-acordo-com-ea-sports-espn-e-disney-xd_33864.html>. Acesso em: 10 abr. 2018.

MARINHO, A.; PIMENTEL, G. Dos clássicos aos contemporâneos: revendo e conhecendo importantes categorias referentes às teorias do lazer. In: PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis (Organizador). **Teorias do Lazer.** Eduem: Maringá, 2010. p.11-42.

MILES, L. A. **Top 20 players of 2017: Coldzera (1).** 2018. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/22516/top-20-players-of-2017-coldzera-1>>. Acesso em: 08 abr. 2018.

MINISTÉRIO DO ESPORTE. **Primeiro mundial universitário de esportes eletrônicos é oficialmente apresentado.** 2017. Disponível em: <<http://www.esporte.gov.br/index.php/ultimas-noticias/209-ultimas-noticias/57281-primeiro-mundial-universitario-de-esportes-eletronicos-e-oficialmente-apresentado>>. Acesso em: 12 mai. 2018.

MORAIS, R. Uma tempestade de luz: a compreensão possibilitada pela análise textual discursiva. **Ciência e Educação**, Porto Alegre, v.9, n.2, p.191-211, 2003.

OLIVEIRA, M. **Saiba tudo sobre estreia do Flamengo eSports no Circuito Desafiante.** 2018. Disponível em: <<http://www.flamengo.com.br/site/noticia/detalhe/26822/saiba-tudo-sobre-estreia-do-flamengo-esports-no-circuito-desafiante>>. Acesso em: 19 mar. 2018.

_____. **Inscrições para a seletiva do Flamengo eSports serão abertas nesta terça-feira.** 2017. Disponível em: <<http://www.flamengo.com.br/site/noticia/detalhe/26119/inscricoes-para-a-seletiva-do-flamengo-esports-serao-abertas-nesta-terca-feira>>. Acesso em: 18 mar. 2018.

PALAZUELOS, F. **Os ‘e-Sports’ poderão virar modalidade olímpica nos Jogos de Paris.** 2017. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/08/19/tecnologia/1503139023_302525.html>. Acesso em: 22 abr. 2018.

PEREIRA, S. K. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais.** p. 122. Tese (Monografia). Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília. Distrito Federal, 2014.

PLAYERID. **Conheça as 9 maiores premiações dos e-Sports.** 2017. Disponível em: <<http://blog.playerid.com.br/conheca-as-9-maiores-premiacoes-dos-e-sports/>>. Acesso em: 12 jun. 2018.

RIVER. **Dos gramados às telas: Flamengo eSports.** 2018. Disponível em: <<https://br.lolesports.com/noticias/dos-gramados-telas-flamengo-esports>>. Acesso em: 20 mar. 2018.

ROVELL, D. **Shaquille O'Neal, Alex Rodriguez among investors in NRG Esports.** 2016. Disponível em: <http://www.espn.com/esports/story/_/id/15000505/shaquille-oneal-alex-rodriguez-jimmy-rollins-invest-nrg-esports-teams>. Acesso em: 04 abr. 2018.

SCHOCHI, J. **Jennifer Lopez faz parte de investimento de US\$ 15 milhões em equipe de eSports.** 2017. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/overwatch/jennifer-lopez-faz-parte-de-investimento-de-us-15-milhoes-em-equipe-de-esports>>. Acesso em: 04 abr. 2018.

SET, R. **Universidades passam a ter atléticas exclusivas para e-sports.** 2017. Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/5696-universidades-passam-a-ter-atleticas-exclusivas-para-e-sports>>. Acesso em: 12 mai. 2018.

SINGER, G. D.; SINGER, L. J. **Imaginação e jogos na era eletrônica.** Tradução Gisele Klein. Porto Alegre: Artmed, 2007.

SPORTV. Com empresa de Piqué, Barcelona entra nos e-sports e participará de liga de PES. 2018a. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/com-empresa-de-pique-barcelona-entre-nos-e-sports-e-participara-de-liga-de-pes.ghml>>. Acesso em: 09 abr. 2018.

_____. **Em palco das Olimpíadas de Inverno, trans vence torneio de e-sport apoiado pelo COI.** 2018b. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/em-palco-das-olimpiadas-de-inverno-trans-vence-torneio-de-e-sport-apoiado-pelo-coi.ghml>>. Acesso em: 25 abr. 2018.

_____. **Santos anuncia entrada no cenário de esportes eletrônicos.** 2018c. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/games/noticia/santos-anuncia-entrada-no-cenario-de-esportes-eletronicos.ghml>>. Acesso em: 31 mar. 2018.

_____. **Basquete virtual: NBA anuncia própria liga de e-sports com início em 2018.** 2017a. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/02/basquete-virtual-nba-anuncia-liga-de-e-sports-com-inicio-em-201.html>>. Acesso em: 10 abr. 2018.

_____. **Britânico conquista título do primeiro Mundial de F1 de e-sports.** 2017b. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/britanico-conquista-titulo-do-primeiro-mundial-de-f-1-de-e-sports.ghml>>. Acesso em: 12 abr. 2018.

_____. **COI abre portas para reconhecer os e-sports como um esporte.** 2017c. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/coi-abre-portas-para-reconhecer-os-e-sports-como-um-esporte.ghml>>. Acesso em: 22 abr. 2018.

_____. **Donos do New York Knicks e New York Rangers entram nos e-sports.** 2017d. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/07/donos-do-new-york-knicks-ed-new-york-rangers-entram-nos-e-sports.html>>. Acesso em: 28 mar. 2018.

_____. **E-sports entrarão em programa do 2º maior evento poliesportivo do mundo.** 2017e. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/04/e-sports-entram-em-programa-do-2-maior-evento-poliesportivo-do-mundo.html>>. Acesso em: 23 abr. 2018.

_____. **NFL anuncia campeonato de e-sports nos mesmos moldes do e-Brasileirão.** 2017f. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/2017/08/nfl-anuncia-campeonato-de-e-sports-nos-mesmos-moldes-do-e-brasileirao.html>>. Acesso em: 10 abr. 2018.

_____. **Representante do Cruzeiro é o campeão da segunda edição do e-Brasileirão.** 2017g. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/representante-do-cruzeiro-e-o-campeao-da-segunda-edicao-do-e-brasileirao.ghml>>. Acesso em: 09 abr. 2018.

_____. **É do Brasil! Coldzera é eleito o melhor jogador do ano no “Oscar dos games”.** 2016. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/12/e-do-brasil-coldzera-e-eleito-o-melhor-jogador-do-ano-no-oscar-dos-games.html>>. Acesso em: 20 mar. 2017.

SUTARELI, J. Discussão: Como o preconceito da sociedade com relação a videogames pode afetar os gamers. 2012. Disponível em:

<<http://www.gameblast.com.br/2012/12/discussao-como-o-preconceito-da.html>>. Acesso em: 18 mai. 2018.

TEXEIRA, C. **Do futebol para o e-sport: Ronaldo Fenômeno compra parte da CNB.** 2017a. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/01/do-futebol-para-o-e-sport-ronaldo-fenomeno-compra-parte-da-cnb.html>>. Acesso em: 05 abr. 2018.

_____. **Fla no e-sport: quais os desafios do clube ao entrar neste novo cenário.** 2017b. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/07/fla-no-e-sport-quais-os-desafios-do-clube-ao-entrar-neste-novo-cenario.html>>. Acesso em: 16 mar. 2018.

TEXEIRA, C.; CORREIA, T. **Inédito no país, Prêmio eSports Brasil coroa os melhores do ano em festa de gala.** 2017. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/inedito-no-pais-premio-esports-brasil-coroa-os-melhores-do-ano-em-festa-de-gala.ghtml>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

TEXEIRA, C.; TIBÚRCIO, M. **e-Sport nas Olimpíadas? Finalistas do CBLol se animam com possibilidade.** 2017. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/09/e-sport-nas-olimpiadas-finalistas-do-cblol-se-animam-com-possibilidade.html>>. Acesso em: 22 abr. 2018.

TIBÚRCIO, M. **Torneio aproxima e-sports da Olimpíada, e brasileiro comemora: “Essencial”.** 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/torneio-aproxima-e-sports-da-olimpiada-e-brasileiro-comemora-essencial.ghtml>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

_____. **Focando no LoL, Flamengo anuncia seletiva e apresenta planos nos e-sports.** 2017. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/focando-no-lol-flamengo-apresenta-estrategia-de-entrada-nos-e-sports.ghtml>>. Acesso em: 18 mar. 2018.

_____. **De Fifa a LoL: gigantes do futebol e lendas da NBA investem nos e-sports.** 2016. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/11/de-fifa-lol-gigantes-do-futebol-e-lendas-da-nba-investem-nos-e-sports.html>>. Acesso em: 02 abr. 2018.

TRINDADE, A. **Normalização de trabalhos acadêmicos: Normalização segundo ABNT.** Universidade Luterana do Brasil: São José, 2011.

TSUJI, A. **How Rick Fox is changing the culture, strategy of eSports: At least at one team.** 2017. Disponível em: <<https://ftw.usatoday.com/2017/10/rick-fox-esports-echo-fox-brandini-changing-culture-fitness-workout-stigma-video-games-real-sport>>. Acesso em: 15 mai. 2018.

VENTURA, V. **YoDa leva três troféus do Prêmio e-Sports Brasil; veja os vencedores.** 2017. Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/6226-yoda-leva-tres-trofeus-do-premio-e-sports-brasil-veja-os-vencedores>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

VINHA, F. **Overwatch é escolhido o Jogo do Ano do The Game Awards; veja destaques.** 2016. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/12/overwatch-e-escolhido-o-jogo-do-ano-do-game-awards-veja-destaques.html>>. Acesso em: 20 mar. 2017.

VOLK, P. Magic Johnson, other NBA figures purchase esports franchise Team Liquid. 2016. Disponível em: <<https://www.riftherald.com/na-lcs/2016/9/27/13074352/team-liquid-sold-magic-johnson-ted-leonsis-investment-group>>. Acesso em: 04 abr. 2018.

WOLF, J. NBA anuncia as 17 equipes que participarão de sua liga oficial de eSports. 2017. Disponível em: <http://www.espn.com.br/noticia/691999_nba-anuncia-as-17-equipes-que-participarao-de-sua-liga-oficial-de-esports>. Acesso em: 10 abr. 2018.

SUMÁRIO DE APÊNDICES

APÊNDICE 1 – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	126
APÊNDICE 2 – TERMO DE CONSENTIMENTO E ROTEIRO DE ENTREVISTAS EM FORMATO ELETRÔNICO	127
APÊNDICE 3 – TRANSCRIÇÕES DAS ENTREVISTAS	131

APÊNDICE 1 – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

CAAE: 59985916.7.0000.5546

Você está sendo convidado(a) para participar como voluntário(a) em uma pesquisa. Após ser esclarecido(a) sobre as informações da pesquisa, apresentadas a seguir, caso aceite fazer parte do estudo preencha as duas vias do termo com todos os dados requisitados. Uma via ficará com o(a) entrevistado(a) e a outra com o(a) pesquisador(a) responsável.

Desde logo fica garantido o sigilo das informações. Em caso de recusa você não será penalizado(a) de forma alguma. Reconhecendo que a participação na pesquisa oferece aos(as) voluntários(as) riscos de constrangimento, caso aceite participar da pesquisa estará contribuindo para a melhor compreensão do processo de profissionalização do esporte eletrônico.

Se depois de consentir em sua participação o(a) Sr(a) desistir de continuar participando, tem o direito e a liberdade de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa sem nenhum prejuízo a sua pessoa. O(a) Sr(a) não terá nenhuma despesa e também não receberá nenhuma remuneração.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

- **Título do Projeto:** Entre o virtual e o real – A legitimação e a expansão do esporte eletrônico
- **Pesquisador Responsável:** Cae Rodrigues
- **Telefone para contato:** (79) 991590052
- **Pesquisador participante:** Ellber Rodrigo Santos Albuquerque
- **Telefone para contato:** (79) 999701830

O principal objetivo da pesquisa é identificar e compreender os principais fatores que contribuem para o crescimento do esporte eletrônico (e-sport) e os fatores que podem atrair jogadores para este cenário. A coleta de dados será realizada a partir de entrevistas (podendo ser filmadas) e análise textual qualitativa que será realizada em artigos e notícias coletadas.

Eu, _____, RG nº _____ declaro compreender as informações dispostas nesse termo de consentimento e concordo em participar, como voluntário, do projeto de pesquisa acima descrito.

Ou

Eu, _____, RG nº _____, responsável legal por _____, RG nº _____, declaro compreender as informações dispostas nesse termo de consentimento e concordo com a sua participação, como voluntário, no projeto de pesquisa acima descrito.

Caso deseje que suas imagens **não sejam divulgadas** ao final da pesquisa marque aqui

☐

Caso deseje que seu nome **não seja divulgado** ao final da pesquisa marque aqui

☐

_____, _____ de _____ de _____
(Local) (Dia) (Mês) (Ano)

Assinatura do sujeito ou seu responsável legal

Assinatura do pesquisador

APÊNDICE 2 – TERMO DE CONSENTIMENTO E ROTEIRO DE ENTREVISTAS EM FORMATO ELETRÔNICO

*** As imagens a seguir referem-se ao roteiro aplicado aos jogadores, cada ator da pesquisa possui um formulário específico com as suas respectivas perguntas.**

Entrevista - Jogadores

Este questionário refere-se ao projeto de pesquisa: Entre o virtual e o real: a legitimação e a expansão do esporte eletrônico.

*Obrigatório

Endereço de e-mail *

Seu e-mail

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

A pesquisa está registrada junto ao Comitê de Ética, podendo ser verificada através do site eletrônico: <<http://plataformabrasil.saude.gov.br/>> (selecionar a opção "Confirmar Aprovação pelo CAAE ou Parecer" e inserir o CAAE: 59985916.7.0000.5546).

Você está sendo convidado(a) para participar como voluntário(a) em uma pesquisa. Após ser esclarecido(a) sobre as informações da pesquisa, apresentadas a seguir, caso aceite fazer parte do estudo preencha todos os dados requisitados ao final desta página. Desde logo fica garantido o sigilo das informações. Em caso de recusa você não será penalizado(a) de forma alguma. Reconhecendo que a participação na pesquisa oferece aos(as) voluntários(as) riscos de constrangimento, caso aceite participar da pesquisa estará contribuindo para a melhor compreensão do processo de legitimação e expansão do esporte eletrônico.

Se depois de consentir em sua participação o(a) Sr(a) desistir de continuar participando, tem o direito e a liberdade de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa sem nenhum prejuízo a sua pessoa. O(a) Sr(a) não terá nenhuma despesa e também não receberá nenhuma remuneração.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

- Título do Projeto: Entre o virtual e o real – A legitimação e a expansão do esporte eletrônico
- Pesquisador Responsável: Prof. Dr. Cae Rodrigues
- Telefone para contato: (79) 991590052
- Pesquisador participante: Ellber Rodrigo Santos Albuquerque
- Telefone para contato: (79) 999701830

O principal objetivo da pesquisa é compreender os fatores que contribuem para o crescimento do esporte eletrônico (e-sport) e os fatores que atraem jogadores para este cenário.

Caso tenha dúvida em relação a algum trecho deste termo e do questionário, entre em contato com o pesquisador.

Caso tenha dúvida em relação a algum trecho deste termo e do questionário, entre em contato com o pesquisador.

Ellber Rodrigo Santos Albuquerque
E-mail: elberalbuquerque@hotmail.com
Telefone para contato: (79) 999701830 (Whatsapp)
Facebook: <https://www.facebook.com/ellberrodrigo>

Caso aceite fazer parte do estudo, selecione a caixa abaixo e preencha todos os dados requisitados ao final desta página. *

☐ Eu declaro compreender as informações dispostas nesse termo de consentimento e concordo em participar, como voluntário, do projeto de pesquisa acima descrito.

Nome completo *

Sua resposta

Data de nascimento *

Data

dd/mm/aaaa

RG ou CPF *

Sua resposta

Caso deseje que seu nome NÃO seja divulgado ao final da pesquisa selecione a caixa abaixo.

☐ Eu desejo que meu nome NÃO seja divulgado ao final da pesquisa.

PRÓXIMA

Página 1 de 2

Nunca envie senhas pelo Formulários Google

Entrevista - Jogadores

*Obrigatório

Perguntas para os jogadores

1. Fale sobre o esporte eletrônico. *

Sua resposta

2. A quanto tempo você atua profissionalmente e em qual jogo? *

Sua resposta

3. Como você conheceu o esporte eletrônico e o que te levou a ser um profissional? *

Sua resposta

4. Você se considera um atleta de alto nível? Por que? *

Sua resposta

5. Descreva seu cotidiano como um jogador profissional. *

Sua resposta

6. Qual a maior dificuldade em ser um jogador profissional? Ou as maiores dificuldades? *

Sua resposta

7. Você acha que existe algum tipo de discriminação com o esporte eletrônico? *

Sua resposta

8. O cenário esportivo eletrônico brasileiro tem potencial para se igualar ou superar outras regiões? E como você enxerga o cenário esportivo sergipano? *

Sua resposta

9. O que pode ter influenciado para este crescimento do esporte eletrônico nos últimos anos? *

Sua resposta

10. Quais são suas ambições individuais no esporte eletrônico e suas perspectivas para o futuro desse cenário esportivo? *

Sua resposta

11. Você pensa em atuar de alguma outra forma no cenário esportivo eletrônico? *

Sua resposta

12. O que é preciso para se tornar um jogador profissional? *

Sua resposta

13. Você recebe ou já recebeu algum tipo de salário ou pagamento por atuar no esporte eletrônico? *

Sua resposta

Sua resposta

13. Você recebe ou já recebeu algum tipo de salário ou pagamento por atuar no esporte eletrônico? *

Sua resposta

14. Como é a preparação para um jogo e/ou uma competição? *

Sua resposta

15. Como você enxerga o interesse de organizações tradicionais, como o Flamengo, nos esportes eletrônicos? *

Sua resposta

Utilize este campo caso deseje realizar algum comentário extra acerca do esporte eletrônico ou o e-sport em Sergipe.

Sua resposta

☐ Envie-me uma cópia das minhas respostas.

VOLTAR

ENVIAR

Página 2 de 2

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.



Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. Denunciar abuso - Termos de Serviço - Termos Adicionais

Google Formulários

*** Alguns exemplos das formas de como o formulário pode ser compartilhado:**

Enviar formulário

☒ Coletar endereços de e-mail

Enviar via

Enviar por e-mail

Para

Assunto

Entrevista - Jogadores

Mensagem

Este é um convite para você preencher o formulário:

☐ Incluir formulário no e-mail

[Adicionar colaboradores](#)

CANCELAR ENVIAR

Enviar formulário

☒ Coletar endereços de e-mail

Enviar via

Link

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdZhMFwovDY6yPPAd0_01IDT

☐ URL curto

CANCELAR COPIAR

Incorporar HTML

<iframe src="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdZhMFwovDY6yl

Largura 700 px

Altura 520 px

CANCELAR COPIAR

*** Alguns exemplos de como as respostas podem ser visualizadas na ferramenta, facilitando a análise dos dados obtidos:**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Caso aceite fazer parte do estudo, selecione a caixa abaixo e preencha todos os dados requisitados ao final desta página.

7 respostas

100%

- ☒ Eu declaro compreender as informações dispostas nesse termo de consentimento e concordo em participar, como voluntário, do projeto de pesquisa acima descrito.

1. Fale sobre o esporte eletrônico.

7 respostas

Nada mais é que competições de jogos de videogame. Onde ainda muitos acreditam que não pode ser considerado um esporte por não trazer nenhum benefício "físico", mas acredito que é ainda melhor que isso pois consegue trazer benefícios na parte "mental". Com o passar dos anos o eSport deixou de ser uma cultura de nincho, e cada vez mais alcança um público ainda maior. Isso graças aos avanços tecnológicos, que hoje possibilitam uma maior interação onde quer que você esteja.

O esporte eletrônico é um tipo de esporte que ainda sofre muito preconceito mas que aos poucos está ganhando seu espaço.

O esporte eletrônico é um esporte como qualquer outro, atletas tem uma rotina de treino, precisam estar sempre estudando e dispostos a melhorar para conseguir ser campeão. Existe uma torcida, narrador, regras, fairplay, times, organizações. Nos últimos anos teve bastante investimento e é uma área que vem crescendo muito, jogadores com salários altíssimos, campeonatos com milhares de espectadores, visibilidade nacional e esta sendo cogitado até para ser esporte olímpico em 2020 no Japão.

Acho que é uma área que está se expandindo bastante.

Ah, eu acho um esporte da atualidade, que tem muito o que cresce ainda, e vai crescer.

O e-sport é uma modalidade crescente desde os últimos anos e cada vez ela se mostra uma modalidade promissora tendo em vista os sucessivos investimentos.

a o esporte eletrônico sempre esteve presente na minha vida talvez não da forma profissional e competitiva

Data de nascimento

7 respostas

mar de 1997

7

abr de 1997

24

set de 1997

22

out de 1997

14

dez de 1997

3

jun de 1998

10

abr de 2001

15

APÊNDICE 3 – TRANSCRIÇÕES DAS ENTREVISTAS

Colaborador 1

Entrevista

Data: 18.05.2018

Forma de atuação no esporte eletrônico: Jogador

Colaborador: Luan Lima Aragão Oliveira

1)* Fale sobre o esporte eletrônico.

1.1)** Nada mais é que competições de jogos de videogame. Onde ainda muitos acreditam que não pode ser considerado um esporte por não trazer nenhum benefício "físico", mas acredito que é ainda melhor que isso pois consegue trazer benefícios na parte "mental". Com o passar dos anos o eSport deixou de ser uma cultura de nicho, e cada vez mais alcança um público ainda maior. Isso graças aos avanços tecnológicos, que hoje possibilitam uma maior interação onde quer que você esteja.

2) A quanto tempo você atua profissionalmente e em qual jogo?

1.2 Cerca de 2 anos no jogo Rainbow Six Siege.

3) Como você conheceu o esporte eletrônico e o que te levou a ser um profissional?

1.3 Através de amigos, e das famosas streams. O que me levou a iniciar no profissional foi a possibilidade de melhorar minhas habilidades de maneira escalável. Pra competir você precisa aprender a jogar em equipe, a se comunicar, a passar informações de forma correta e direta, além de sempre buscar melhorar para sempre se manter no topo.

4) Você se considera um atleta de alto nível? Por que?

1.4 Ainda não! Tenho muito o que aprender ainda. E infelizmente nas condições atuais não consigo me focar 100% no game.

5) Descreva seu cotidiano como um jogador profissional.

1.5 Poucos são os que conseguem viver apenas como um pro-player. E os que tem essa oportunidade agarram com todas as forças. Basicamente tenho que dividir meus dias entre estudar na universidade, trabalhar e treinos. As vezes com o turbilhão de problemas acumulados durante todo o dia acabam atrapalhando nos treinos a noite.

6) Qual a maior dificuldade em ser um jogador profissional? Ou as maiores dificuldades?

1.6 Conciliar a vida pessoal com a profissional. E a falta de investimento, ainda é muito reduzido ao um nicho de empresas dispostas a investir em qualquer coisa relacionada a eSport.

7) Você acha que existe algum tipo de discriminação com o esporte eletrônico?

1.7 Sim. Por ser uma modalidade cara e principalmente pela falta de informação das pessoas a respeito de como funciona.

8) O cenário esportivo eletrônico brasileiro tem potencial para se igualar ou superar outras regiões? E como você enxerga o cenário esportivo sergipano?

1.8 Acredito que no momento atual é difícil de acreditar nisso. Os produtos são muito caros e certos jogos necessitam de uma configuração de computador específica, isso acaba afastando certas pessoas com potencial do game. Além de que o acesso a informação no Brasil é um problema. Em Sergipe acredito que tudo é novidade ainda, existem grupos que já estão nesse meio a um bom tempo mas só estão conseguindo visibilidade agora. Campeonatos no estado começaram a serem comuns de 1 ano pra cá. É tudo muito novo para Sergipe.

9) O que pode ter influenciado para este crescimento do esporte eletrônico nos últimos anos?

1.9 Acho que o aumento veio a partir do momento em que começaram a ser transmitidos jogos e competições via internet. Qualquer pessoa que possui smartphone e um plano médio de internet consegue assistir e ter acesso a esse conteúdo 24h por dia.

10) Quais são suas ambições individuais no esporte eletrônico e suas perspectivas para o futuro desse cenário esportivo?

1.10 Quando eu tiver dedicação 100% in game, poder evoluir e mostrar que posso fazer a diferença em uma partida, quem sabe subir até a primeira divisão e representar o Brasil em uma competição internacional. Para o futuro do eSport em geral eu vejo bem positivo, vai chegar um hora em que qualquer canal de esporte tradicional vai trazer informações, vai chegar um hora que o eSport e o esporte vão se mesclar.

11) Você pensa em atuar de alguma outra forma no cenário esportivo eletrônico?

1.11 Sim. Como um coach ou analista.

12) O que é preciso para se tornar um jogador profissional?

1.12 Força de vontade e treino. Você pode ser ruim no começo mas se você aprender com seus erros e buscar melhorar, sempre vai ter um espaço pra você.

13) Você recebe ou já recebeu algum tipo de salário ou pagamento por atuar no esporte eletrônico?

1.13 Sim

14) Como é a preparação para um jogo e/ou uma competição?

1.14 Principal é estar com a mente leve. E saber que todo o time quer a mesma coisa que você, a vitória. E basicamente treinar constantemente.

15) Como você enxerga o interesse de organizações tradicionais, como o Flamengo, nos esportes eletrônicos?

1.15 Eu acho muito bom porque aumenta um pouco a visibilidade da modalidade. Mas não vejo essas grandes organizações de esporte tradicional como heróis. Se eles estão realmente investindo no eSport é muito bom. Mas se eles estiverem fazendo isso apenas para que o pessoal do eSport passe a acompanhar os jogos dos times deles de esportes tradicional e depois larguem o eSport? Eu penso muito nisso.

16) Utilize este espaço caso deseje realizar algum comentário extra acerca do esporte eletrônico ou o e-sport em Sergipe.

1.16 Aqui em Sergipe existem muitos jogadores bons, mas que infelizmente não alcançam seus objetivos por falta de incentivo por parte dos pais ou de até mesmo falta de grana para investir em melhores configurações.

1)* Perguntas do roteiro de entrevista previamente estruturado com questões pertinentes aos objetivos dessa pesquisa que foram aplicadas aos colaboradores.

1.1) Respostas dos colaboradores.**

Colaborar 2**Entrevista**

Data: 22.05.2018

Forma de atuação no esporte eletrônico: Jogador de League of Legends

Colaborador: Deyvison Farias de Lima

1)* Fale sobre o esporte eletrônico.

2.1)** O esporte eletrônico é um tipo de esporte que ainda sofre muito preconceito mas que aos poucos está ganhando seu espaço.

2) A quanto tempo você atua profissionalmente e em qual jogo?

2.2) Um ano, League of Legends.

3) Como você conheceu o esporte eletrônico e o que te levou a ser um profissional?

2.3) Eu o conheci quando era prestemente um jogo de lan house, não era tão gigante como é hoje. O que me fez jogar profissionalmente foram meus amigos.

4) Você se considera um atleta de alto nível? Por que?

2.4) Um pouco, pois como jogador estou é um elo (nível) muito alto e me mantenho lá e falando de Sergipe não tem muitos jogadores bons.

5) Descreva seu cotidiano como um jogador profissional.

2.5) Após acordar e fazer o que todos fazem normalmente, comer e essas coisas eu vou aquecer, depois eu jogo soloq pra melhorar mecanicamente e depois de passar um tempo jogando eu paro um pouco pois o estresse é alto e não adianta ficar se estressando muito, então vou pra faculdade e quando chego treino com o time, depois jogo um pouco mais de soloq e vou dormir.

6) Qual a maior dificuldade em ser um jogador profissional? Ou as maiores dificuldades?

2.6) O cenário é um pouco ruim pra se destacar, acho que esse é o maior problema.

7) Você acha que existe algum tipo de discriminação com o esporte eletrônico?

2.7) Antes existia, por exemplo se você falasse que joga LOL (League of Legends) todos logo falavam e ainda falam “lol é jogo de viado, então você é viado”, mas isso diminuiu muito com o crescimento do cenário.

8) O cenário esportivo eletrônico brasileiro tem potencial para se igualar ou superar outras regiões? E como você enxerga o cenário esportivo sergipano?

2.8) Ainda acho o cenário brasileiro fraco comparado a outros cenários, já o sergipano cresceu gigantescamente esses últimos meses e sim, ao meu ver se iguala a outros estados.

9) O que pode ter influenciado para este crescimento do esporte eletrônico nos últimos anos?

2.9) Campeonatos, a plataforma. Pois a plataforma que usam pra divulgação é por meio da internet e que só cresce cada dia mais, cada dia que passa você usa mais internet, celular, computador e isso ajudou bastante.

10) Quais são suas ambições individuais no esporte eletrônico e suas perspectivas para o futuro desse cenário esportivo?

2.10) Só queria jogar um campeonato fora do estado e após isso eu acho que pararia de jogar profissionalmente. Espero que o cenário cresça a cada dia mais, pois tem gente que poderia ir muito longe nesse meio do e-sports.

11) Você pensa em atuar de alguma outra forma no cenário esportivo eletrônico?

2.11) Não, apenas como jogador e no jogo que jogo atualmente.

12) O que é preciso para se tornar um jogador profissional?

2.12) Basicamente ser bom, que você é chamado.

13) Você recebe ou já recebeu algum tipo de salário ou pagamento por atuar no esporte eletrônico?

2.13) Não.

14) Como é a preparação para um jogo e/ou uma competição?

2.14) Comigo ou minha equipe gostamos muito de não pensar muito no jogo em si, mas nos cinco minutos antes de entrar repassamos tudo que foi dito e passado pra aquele jogo.

15) Como você enxerga o interesse de organizações tradicionais, como o Flamengo, nos esportes eletrônicos?

2.15) Eles veem que está crescendo exponencialmente e então estão investindo.

16) Utilize este espaço caso deseje realizar algum comentário extra acerca do esporte eletrônico ou o e-sport em Sergipe.

2.16) Acho que a falta do cenário e das equipes crescerem é porque comparado a lá fora, não temos nada. Eles tem ótimos campeonatos, tem estrutura para seus jogadores, tem pessoas que de fato investem, mas pelo que estou vendo isso vai começar a acontecer por aqui.

1)* Perguntas do roteiro de entrevista previamente estruturado com questões pertinentes aos objetivos dessa pesquisa que foram aplicadas aos colaboradores.

2.1)** Respostas dos colaboradores.

Colaborar 3**Entrevista**

Data: 22.05.2018

Forma de atuação no esporte eletrônico: Jogador de League of Legends

Colaborador: Matheus Bortoloso Radtke Barreto

1)* Fale sobre o esporte eletrônico.

3.1)** O esporte eletrônico é um esporte como qualquer outro, atletas tem uma rotina de treino, precisam estar sempre estudando e dispostos a melhorar para conseguir ser campeão. Existe uma torcida, narrador, regras, fair-play, times, organizações. Nos últimos anos teve bastante investimento e é uma área que vem crescendo muito, jogadores com salários altíssimos, campeonatos com milhares de espectadores, visibilidade nacional e está sendo cogitado até para ser esporte olímpico em 2020 no Japão.

2) A quanto tempo você atua profissionalmente e em qual jogo?

3.2) Desde 2015, meu primeiro campeonato foi o realizado pela Liga Geek no shopping Prêmio em Socorro / League Of Legends.

3) Como você conheceu o esporte eletrônico e o que te levou a ser um profissional?

3.3) Eu sempre pratiquei esportes desde criança, tenho mais de 100 medalhas em casa de diversas modalidades, como: Basquete; Tênis de Mesa; Futsal; Karatê. No final de 2012, quando meu irmão jogava League of Legends com seus amigos e já assistia campeonatos, sempre falava sobre Pain e Keyd, e eu não entendia nada, comecei a jogar em 2013 com ele me ensinando e foi quando assisti o CBLOL 2013, fiquei encantado com aquela torcida e a final emocionante entre Pain e CNB. A partir de 2016 peguei Diamante 1 com 15 anos e com a palavra de alguns amigos do tipo “por que você não vira profissional?”, me inspirei para ser cada vez melhor e acabei indo disputar um Campeonato no Rio de Janeiro representando Sergipe no mesmo ano.

4) Você se considera um atleta de alto nível? Por que?

3.4) Atualmente não, pois estou dando prioridade para o basquete, já que está sem nenhum campeonato de importância de League of Legends, e no basquete tenho 2 brasileiros pra jogar e estou tendo os jogos da TV Sergipe agora no período de maio.

5) Descreva seu cotidiano como um jogador profissional.

3.5) Quando eu estava dedicado com o League of Legends, eu organizava meu horário para treino, assistir streams/vods/replays e jogar ranked.

6) Qual a maior dificuldade em ser um jogador profissional? Ou as maiores dificuldades?

3.6) Rotina, já que estou no 3 ano do ensino médio. Faço academia, tenho que estudar, tarefas a tarde no colégio, simulados modelo ENEM e UNIT todo final de semana. Treino de basquete dias de terça, quinta, sábado, pós prova e domingo.

7) Você acha que existe algum tipo de discriminação com o esporte eletrônico?

3.7) Acho, a maioria das pessoas não veem como esporte.

8) O cenário esportivo eletrônico brasileiro tem potencial para se igualar ou superar outras regiões? E como você enxerga o cenário esportivo sergipano?

3.8) Todo e qualquer cenário tem potencial para se tornar o melhor, porém isso leva tempo, não se tira a pior região do mundo e transforma para a melhor em 1 ano. Acredito que o cenário de League of Legends deveria ser como o de Counter-Strike que tem diversos campeonatos internacionais e sem separar por nível, assim as regiões vão aumentando o nível e potencial em competições internacionais. O cenário Sergipano tem jogadores bons e com potencial, prova disso é que diversos jogadores já foram chamados pra organizações de Tier 1/2, o que falta para deixar um cenário mais forte é experiência para os times, que se obtêm através de campeonatos e investimento para que se torne algo sério, e visem que isso é um esporte sério e não uma brincadeira de adolescente.

9) O que pode ter influenciado para este crescimento do esporte eletrônico nos últimos anos?

3.9) Visibilidade na mídia e investimento de grandes clubes e nomes de outros esportes.

10) Quais são suas ambições individuais no esporte eletrônico e suas perspectivas para o futuro desse cenário esportivo?

3.10) Conseguir algum feito grande de nível nacional junto da minha equipe. Minhas perspectivas são que esse cenário ainda tem muito a crescer e ainda ganhará visibilidade na sociedade, mesmo com um certo preconceito por parte dela.

11) Você pensa em atuar de alguma outra forma no cenário esportivo eletrônico?

3.11) Não.

12) O que é preciso para se tornar um jogador profissional?

3.12) Dedicção e experiência.

13) Você recebe ou já recebeu algum tipo de salário ou pagamento por atuar no esporte eletrônico?

3.13) Não.

14) Como é a preparação para um jogo e/ou uma competição?

3.14) Treinos, conversa entre o time antes do jogo para preparar o psicológico e a fase de picks e bans (League of Legends).

15) Como você enxerga o interesse de organizações tradicionais, como o Flamengo, nos esportes eletrônicos?

3.15) Uma ótima forma de mostrar que o cenário de e-sports é uma coisa séria, essas organizações já tem uma experiência de como criar uma base e seletivas, fora a torcida e etc. Podemos ver organizações assim em times de fora como Golden State (NA), Schalke 04, Besiktas, entre outros.

16) Utilize este espaço caso deseje realizar algum comentário extra acerca do esporte eletrônico ou o e-sport em Sergipe.

1)* Perguntas do roteiro de entrevista previamente estruturado com questões pertinentes aos objetivos dessa pesquisa que foram aplicadas aos colaboradores.

3.1)** Respostas dos colaboradores.

Colaborar 4

Entrevista

Data: 22.05.2018

Forma de atuação no esporte eletrônico: Jogador de League of Legends

Colaborador: João Paulo Viturino Alves

1)* Fale sobre o esporte eletrônico.

4.1)** Acho que é uma área que está se expandindo bastante.

2) A quanto tempo você atua profissionalmente e em qual jogo?

4.2) 3 anos no League of Legends.

3) Como você conheceu o esporte eletrônico e o que te levou a ser um profissional?

4.3) Meu primo estava jogando League of Legends e eu não gostava. Depois fui jogar um pouco e viciiei no joguinho. Acho que eu sempre gostei de algo competitivo e ser bom em todos os jogos que jogo, aí por isso quis tornar algo profissional.

4) Você se considera um atleta de alto nível? Por que?

4.4) Acho que mediano, pois tenho um "mindset" ruim, aí sou um pouco prejudicado por isso.

5) Descreva seu cotidiano como um jogador profissional.

4.5) 10 a 12 horas jogando por dia.

6) Qual a maior dificuldade em ser um jogador profissional? Ou as maiores dificuldades?

4.6) Acho que a família é um dos que prejudica, pois como eles se preocupam muito com você e querem que tenha um futuro bom, como eles não veem o esporte eletrônico como algo que de futuro. Por isso, quero que o cenário aumente cada vez mais.

7) Você acha que existe algum tipo de discriminação com o esporte eletrônico?

4.7) Sim, muito.

8) O cenário esportivo eletrônico brasileiro tem potencial para se igualar ou superar outras regiões? E como você enxerga o cenário esportivo sergipano?

4.8) Acho que no momento não, pois eles não conseguem treinar toda hora contra outras regiões. O cenário de Sergipe tem muito a crescer, mas ainda é um cenário fraco que precisa ser investido para animar o pessoal, com premiações boas etc.

9) O que pode ter influenciado para este crescimento do esporte eletrônico nos últimos anos?

4.9) Acho que o público alvo que são os jovens e adultos está cada vez maior.

10) Quais são suas ambições individuais no esporte eletrônico e suas perspectivas para o futuro desse cenário esportivo?

4.10) Acho que querer ser sempre o melhor. Acho que o cenário só tem a crescer porque o jogo inova todos os dias e não é a mesma coisa sempre, com isso, faz com que o pessoal não enjoje muito rápido.

11) Você pensa em atuar de alguma outra forma no cenário esportivo eletrônico?

4.11) Sim, como proplayer no CBLOL ou coach.

12) O que é preciso para se tornar um jogador profissional?

4.12) Acho que o que você precisa é ter um bom “mindset” e ser bom no jogo.

13) Você recebe ou já recebeu algum tipo de salário ou pagamento por atuar no esporte eletrônico?

4.13) Não.

14) Como é a preparação para um jogo e/ou uma competição?

4.14) Nos preparamos com muitos treinamentos para poder errar menos na hora do duelo.

15) Como você enxerga o interesse de organizações tradicionais, como o Flamengo, nos esportes eletrônicos?

4.15) Como eles estão vendo o cenário de e-Sports crescendo, estão visando lucros em cima disso.

16) Utilize este espaço caso deseje realizar algum comentário extra acerca do esporte eletrônico ou o e-sport em Sergipe.

1)* Perguntas do roteiro de entrevista previamente estruturado com questões pertinentes aos objetivos dessa pesquisa que foram aplicadas aos colaboradores.

4.1)** Respostas dos colaboradores.

Colaborar 5

Entrevista

Data: 22.05.2018

Forma de atuação no esporte eletrônico: Jogador de League of Legends

Colaborador: João Victor dos Santos Almeida

1)* Fale sobre o esporte eletrônico.

5.1)** Eu acho um esporte da atualidade, que tem muito o que crescer ainda, e vai crescer.

2) A quanto tempo você atua profissionalmente e em qual jogo?

5.2) As uns 3 anos no League of Legends.

3) Como você conheceu o esporte eletrônico e o que te levou a ser um profissional?

5.3) A partir de um primo meu, eu amo o jogo.

4) Você se considera um atleta de alto nível? Por que?

5.4) Sim, por causa da minha habilidade e por causa da minha vontade de crescer.

5) Descreva seu cotidiano como um jogador profissional.

5.5) Eu jogo 8 horas por dia, treinando.

6) Qual a maior dificuldade em ser um jogador profissional? Ou as maiores dificuldades?

5.6) A maior dificuldade pra mim é que as vezes bate um desânimo.

7) Você acha que existe algum tipo de discriminação com o esporte eletrônico?

5.7) Sim, existe. Hoje em dia tá crescendo muito, as pessoas estão acreditando mais.

8) O cenário esportivo eletrônico brasileiro tem potencial para se igualar ou superar outras regiões? E como você enxerga o cenário esportivo sergipano?

5.8) Em comparação com as outras regiões é bem fraca a do Brasil. Eu acredito que os times possam evoluir, tem muita gente boa aí.

9) O que pode ter influenciado para este crescimento do esporte eletrônico nos últimos anos?

5.9) As pessoas acreditarem.

10) Quais são suas ambições individuais no esporte eletrônico e suas perspectivas para o futuro desse cenário esportivo?

5.10) Eu quero um dia jogar no CBLOL, estar numa Gaming House, treinando hard para ganhar dos melhores.

11) Você pensa em atuar de alguma outra forma no cenário esportivo eletrônico?

5.11) Ou jogador ou coach.

12) O que é preciso para se tornar um jogador profissional?

5.12) Tempo, vontade, animação.

13) Você recebe ou já recebeu algum tipo de salário ou pagamento por atuar no esporte eletrônico?

5.13) Não.

14) Como é a preparação para um jogo e/ou uma competição?

5.14) Sempre fico com a mente limpa, só penso no jogo.

15) Como você enxerga o interesse de organizações tradicionais, como o Flamengo, nos esportes eletrônicos?

5.15) Eu acho isso incrível, significa que já estão olhando com outros olhos.

16) Utilize este espaço caso deseje realizar algum comentário extra acerca do esporte eletrônico ou o e-sport em Sergipe.

5.16) Só quero que geral de Sergipe treine, mas treine sério, responsabilidade em primeiro lugar.

1)* Perguntas do roteiro de entrevista previamente estruturado com questões pertinentes aos objetivos dessa pesquisa que foram aplicadas aos colaboradores.

5.1)** Respostas dos colaboradores.

Colaborar 6**Entrevista**

Data: 22.05.2018

Forma de atuação no esporte eletrônico: Jogador de League of Legends

Colaborador: Marcos Vinícius Ferreira da Cunha

1)* Fale sobre o esporte eletrônico.

6.1)** O e-sport é uma modalidade crescente desde os últimos anos e cada vez ela se mostra uma modalidade promissora tendo em vista os sucessivos investimentos.

2) A quanto tempo você atua profissionalmente e em qual jogo?

6.2) Por volta de 2 anos no League of Legends.

3) Como você conheceu o esporte eletrônico e o que te levou a ser um profissional?

6.3) Indicação de um amigo. O interesse surgiu após conquistar altos níveis nas filas, que não é um feito que todos conseguem.

4) Você se considera um atleta de alto nível? Por que?

6.4) Ainda acho que falta melhorar certos pontos para alcançar o alto nível, mas com treino e esforço alcançarei minha meta.

5) Descreva seu cotidiano como um jogador profissional.

6.5) Basicamente conciliar o tempo entre os estudos acadêmicos e os estudos sobre o jogo (ver replays, assistir campeonatos e etc) e jogar.

6) Qual a maior dificuldade em ser um jogador profissional? Ou as maiores dificuldades?

6.6) A maior dificuldade é que ainda temos poucos campeonatos e projetos que incentivem novos atletas a evoluírem e se dedicarem cada vez mais.

7) Você acha que existe algum tipo de discriminação com o esporte eletrônico?

6.7) Muitos ainda desconsideram o esporte eletrônico como esporte e veem a modalidade com maus olhos apesar de toda a evolução alcançada.

8) O cenário esportivo eletrônico brasileiro tem potencial para se igualar ou superar outras regiões? E como você enxerga o cenário esportivo sergipano?

6.8) Eu acho que todo cenário tem a capacidade de se igualar as outras regiões, falta apenas a mentalidade correta. O cenário sergipano tá numa fase crescente e também tem uma alta chance aí de cada vez mais aparecer nacionalmente.

9) O que pode ter influenciado para este crescimento do esporte eletrônico nos últimos anos?

6.9) Com certeza a popularidade de alguns jogos, o que acaba atraindo cada vez mais investidores e cada vez mais oportunidades.

10) Quais são suas ambições individuais no esporte eletrônico e suas perspectivas para o futuro desse cenário esportivo?

6.10) Me estabelecer como jogador de alto nível e participar de um campeonato de visibilidade internacional. O cenário tem cada vez a mais a crescer se continuar nesse ritmo.

11) Você pensa em atuar de alguma outra forma no cenário esportivo eletrônico?

6.11) Não.

12) O que é preciso para se tornar um jogador profissional?

6.12) Dedicação, esforço duro, inteligência e saber lidar com pessoas.

13) Você recebe ou já recebeu algum tipo de salário ou pagamento por atuar no esporte eletrônico?

6.13) Apenas o pagamento das premiações dos campeonatos vencidos.

14) Como é a preparação para um jogo e/ou uma competição?

6.14) Uma bateria de scrims e reuniões para discutir planos de jogo e assistir algumas partidas.

15) Como você enxerga o interesse de organizações tradicionais, como o Flamengo, nos esportes eletrônicos?

6.15) Mostra que cada vez mais o e-sport é difundido no país e mostra a crescente dessa modalidade.

16) Utilize este espaço caso deseje realizar algum comentário extra acerca do esporte eletrônico ou o e-sport em Sergipe.

1)* Perguntas do roteiro de entrevista previamente estruturado com questões pertinentes aos objetivos dessa pesquisa que foram aplicadas aos colaboradores.

6.1)** Respostas dos colaboradores.

Colaborar 7

Entrevista

Data: 26.05.2018

Forma de atuação no esporte eletrônico: Jogador de League of Legends

Colaborador: Davison Marques Felix

1)* Fale sobre o esporte eletrônico.

7.1)** O esporte eletrônico sempre esteve presente na minha vida, talvez não da forma profissional e competitiva, mas relacionada aos jogos. Sempre que você entra em um game, você só ganha um objetivo e é assim no futebol, vôlei entre outros, que seria ser o primeiro ou ser o melhor desde os jogos off, você tinha aquela competitividade. Eu zerei o jogo GTA primeiro, fiz recordes de tempos nos fliperamas. Então no modo online só tornou possível você poder vencer alguém da sua casa, sendo melhor que ele sem precisar conhecer a pessoa e em tempo real. Então isso é algo muito importante, eu diria que o esporte é marcado pela palavra vitória, afinal é objetivo de todos.

2) A quanto tempo você atua profissionalmente e em qual jogo?

7.2) 2 anos no League of Legends.

3) Como você conheceu o esporte eletrônico e o que te levou a ser um profissional?

7.3) Eu conheci através de um amigo, sempre ia dormir na casa dele para jogar no computador e então ele me mostrou o League of Legends, e foi aí que eu me interessei, gostei da jogabilidade, de como funcionava. Então fui investindo em materiais melhores para meu computador e cada dia mais fui ficando mais competitivo e hoje estamos aí, competindo e jogando em busca de resultados.

4) Você se considera um atleta de alto nível? Por que?

7.4) Ainda não. Tenho muito a crescer, não alcancei meu objetivo pessoal no jogo e ainda quero ser um dia, talvez me falte internet boa, uma boa condição, pois eu moro longe e a única internet que tenho disponível é 2 mega, e nem sempre dá para jogar quando está todo mundo em casa.

5) Descreva seu cotidiano como um jogador profissional.

7.5) Me acordo e ligo a máquina, tenho meus estudos pessoais sobre o jogo e assisto algumas pessoas jogando para ver se aprendo algo novo que posso usar nos meus jogos, depois jogo, converso com o pessoal do time, tiramos sarro e assim vai...

6) Qual a maior dificuldade em ser um jogador profissional? Ou as maiores dificuldades?

7.6) Eu diria que para mim no momento seria internet mesmo, porque eu tenho apoio dos meus pais que é importante, tenho um computador bom e tracei meu objetivo.

7) Você acha que existe algum tipo de discriminação com o esporte eletrônico?

7.7) Sim, por conta de ser visto como algo que seria perda de tempo por conta de você passar horas na frente de uma máquina só jogando, acho que seria esse o preconceito, as vezes não se relacionar bem quando sai para algum lugar.

8) O cenário esportivo eletrônico brasileiro tem potencial para se igualar ou superar outras regiões? E como você enxerga o cenário esportivo sergipano?

7.8) O cenário brasileiro é forte. Só que no Brasil depende do jogo, esse é o exemplo de League of Legends que só é forte no Brasil, e quando vai disputar mundiais sempre nossos representantes são derrotados, mas em comparação a outros games como CS:GO somos campeões mundiais e temos vários jogos com representantes brasileiros sendo campeões mundiais. O cenário sergipano tem crescido e se desenvolvido bem, o que estaria faltando seria mais investimento na parte presencial.

9) O que pode ter influenciado para este crescimento do esporte eletrônico nos últimos anos?

7.9) Os jogadores tem aumentado cada dia, temos jogadores novos, mídia dos jogos está sempre lá em cima e as pessoas tem cada vez mais abraçado a ideia.

10) Quais são suas ambições individuais no esporte eletrônico e suas perspectivas para o futuro desse cenário esportivo?

7.10) Ter um reconhecimento no cenário sergipano maior, que torne algo em que as pessoas venham cada vez mais jogar, assistir, torce pelos times que participam do campeonato sergipano.

11) Você pensa em atuar de alguma outra forma no cenário esportivo eletrônico?

7.11) Não.

12) O que é preciso para se tornar um jogador profissional?

7.12) Tempo, habilidade e foco.

13) Você recebe ou já recebeu algum tipo de salário ou pagamento por atuar no esporte eletrônico?

7.13) Sim.

14) Como é a preparação para um jogo e/ou uma competição?

7.14) No caso da FUSE, nos reunimos e marcamos um tipo de corujão onde passamos 2 dias ou 1 dia antes do jogo treinando, conversando, descontraindo para deixar o ambiente melhor entre os jogadores.

15) Como você enxerga o interesse de organizações tradicionais, como o Flamengo, nos esportes eletrônicos?

7.15) Plano de marketing. Ela viu que o esporte eletrônico estava crescendo, então resolveu ser um dos primeiros a montar seu time e colocar ele no topo.

16) Utilize este espaço caso deseje realizar algum comentário extra acerca do esporte eletrônico ou o e-sport em Sergipe.

1)* Perguntas do roteiro de entrevista previamente estruturado com questões pertinentes aos objetivos dessa pesquisa que foram aplicadas aos colaboradores.

7.1)** Respostas dos colaboradores.

Colaborar 8

Entrevista

Data: 10.05.2018

Forma de atuação no esporte eletrônico: Membro da Federação do Estado de Sergipe de Esporte Eletrônico

Colaborador: Aelton Bruno Cardoso da Silva

1)* Fale sobre o esporte eletrônico.

8.1)** O esporte eletrônico é uma nova modalidade de esporte que vem crescendo atualmente. Ela se trata de competições através de consoles, celulares, computadores em diferentes franquias e cada jogo tem suas regras e padrões de competições. Existem tanto competições individuais como em equipe, além de serem extremamente competitivos, é uma modalidade que exige grandes estratégias e movimenta uma grande quantidade de dinheiro, não só dentro de suas competições, mas no mercado que a envolve.

2) Você acha que existe algum tipo de discriminação com o esporte eletrônico?

8.2) Infelizmente sim, algumas pessoas ainda veem o e-sport como uma brincadeira de criança, não só pelo fato de seus principais competidores serem adolescente, com faixa etária dos 16 aos 24 anos, como também por ser algo novo, mas acredito, também, que seja apenas por não conhecerem os bastidores do mesmo. Com o tempo acredito que este cenário irá se modificando gradativamente afim de todos, aos menos no Brasil, reconhecerem o e-sport como um esporte em igual ao futebol.

3) Quando a federação foi fundada e com quais objetivos/propósitos?

8.3) A federação foi fundada no ano de 2016 juntamente com outras federações espalhadas pelo Brasil afim de incentivar e profissionalizar o e-sport em seus respectivos estados. O principal objetivo da FESEEE, é de desenvolver, não só o e-sport, mas todo o mercado tecnológico que o engloba, trazendo cada vez mais visibilidade para nosso estado.

4) Existem outras federações em outros estados brasileiros?

8.4) Sim, outras federações foram criadas juntamente com a FESEEE, como a FERJEE e a FEBAAEE que são grandes parceiras e amigas, mas também existem outras federações independentes espalhadas pelo Brasil.

5) Quem compõe a federação?

8.5) Atualmente a Federação é presidida por Danilo Tavares e tem como vice Allan Resende. Compondo a diretoria, ainda temos Aelton Bruno e Paulo Benia como diretores técnicos e Ana Luísa como Diretora de Arte.

6) A federação é apoiada por alguma instituição pública? Como ela se mantém?

8.6) Atualmente, nossos únicos apoiadores são a Universidade Tiradentes, Hitech informática e Arena Hitech, que nos ajudam e participam ativamente em nossos campeonatos presenciais para trazer uma experiência profissional para nossos atletas em Sergipe. Fora isso, nós nos mantemos através dos valores em inscrições dos times que arrecadamos, mas ele é praticamente todo revertido em premiação para os mesmos.

7) Quais são as modalidades regulamentadas pela federação?

8.7) Todas as modalidades tem espaço dentro da federação, mas precisamos de público dentro do estado suficiente para rodar as competições, sejam elas de computadores, consoles ou mobile.

8) Quais são as competições que a federação realiza e como é feita a organização das competições?

8.8) Atualmente, a Federação realiza campeonatos de League of Legends, Counter Strike e Dota 2, mas não nos limitamos a isso, se percebermos que o estado tem capacidade para ter outras modalidades, nós estaremos de prontidão para realiza-los. Até então todas as nossas modalidades são divididas em 2 etapas, uma etapa online e uma etapa presencial. A online serve como classificatória para nosso evento presencial que acontece no primeiro semestre do ano.

9) Quais são os prêmios pagos pela federação aos times vencedores?

8.9) Não temos valores fixos para as premiações, ela depende diretamente do valor arrecadado da modalidade em questão, mas este ano, conseguimos premiar mais de R\$1.500,00 por modalidade, além de que confeccionamos as camisas de todos os times que permaneceram até o final da competição da etapa online, produzindo mais de 150 uniformes com qualidade profissional e personalizado.

10) Existe alguma lei sobre os esportes eletrônicos? Ou existe alguma tramitação para isso?

8.10) Atualmente, existe um projeto de Lei que está sendo circulado no senado para aprovação que propõe o reconhecimento, fomentação e regulamentação do esporte eletrônico no Brasil. (PLS 383/2017)

11) Atualmente quantas equipes sergipanas estão vinculadas a federação ou quantos times (mais ou menos) o nosso estado possui?

8.11) Nós começamos os campeonatos com uma média de 15 equipes nas modalidades de Counter strike e League of Legends.

12) O que é exigido para o time ser apto a participar de uma competição?

8.12) Exigimos apenas a quantidade mínima de jogadores de cada modalidade, um nome e uma logo para cada time.

13) Existe alguns requisitos que os times tem que adotar para se vincular a federação ou participar das competições?

8.13) Os requisitos são os mesmos para se participar das competições.

14) Nos esportes tradicionais os times ou jogadores que não respeitam as regras/regulamentos de uma competição, por exemplo, recebem uma determinada punição. Poderia citar algum tipo de proibição e punição voltada aos esportes eletrônicos?

8.14) Existem tanto punições monetárias, quanto punição de afastamento por jogo, onde o jogador fica impedido de jogar partidas por seu time por um determinado tempo, mas vai depender do tipo de infração que ele cometer.

15) O cenário esportivo eletrônico brasileiro tem potencial para se igualar ou superar outras regiões? E como você enxerga o cenário esportivo sergipano?

8.15) Não só tem potencial, como também já está a nível mundial em algumas modalidades. Mas voltado ao estado, apesar de esquecido, o estado de Sergipe possui um potencial absurdo para o esporte eletrônico, além de possuir alguns jogadores desconhecidos a nível nacional.

16) Quais são suas perspectivas para o futuro do esporte eletrônico e o futuro da federação sergipana de esporte eletrônico?

8.16) Acredito que a maior perspectiva para a federação é atuar como porta de entrada direta para o cenário profissional de e-sport.

17) Recentemente tivemos a entrada de grandes clubes no cenário esportivo eletrônico, como você enxerga o interesse dessas organizações nos esportes eletrônicos? Potencial, importância, preconceito por parte da torcida “tradicional”, formas de investimento (criação de seu próprio time e associação a um já existente) e etc.

8.17) O investimento de times grandes em outras modalidades não é algo novo, o fato destes mesmos times estarem entrando novamente em uma modalidade nova, só significa que eles reconhecem a modalidade como um esporte em igual aos outros e querem tomar a liderança no mercado. Esse reconhecimento não só ajuda a quebrar barreiras da torcida tradicional brasileira, como também traz mais visibilidade ao e-sport.

18) O sucesso dos esportes eletrônicos pode contribuir para a sua inclusão em eventos esportivos tradicionais? Quais as possibilidades?

8.18) Sim, inclusive, os membros do comitê olímpico anunciaram que esperam que ao menos League of Legends, seja uma modalidade oficial das olimpíadas de 2020.

19) Os jogos podem sofrer mudanças estruturais ou nas suas regras para atender a algumas solicitações, como a sua inclusão na rede televisa, participação em grandes eventos e etc?

8.19) Toda mudança pode ser feita desde que não afete a veracidade e jogabilidade das competições. Mas se necessário, podem ser criados eventos específicos para que atenda à exigências dos mesmos.

20) A UNIT é uma grande parceira da federação, ela possui algum time ou concede algum tipo de benefício, como bolsas? Semelhante a algumas Universidades que já adotam esta atitude? Como foi realizada esta parceria?

8.20) A Unit possui sim, um time próprio, assim como a UFS e outras universidades também que estão entrando no meio. Quanto à benefícios, acredito que os únicos sejam o espaço de treinamento que eles concedem dentro da universidade e pagamento de inscrições em campeonatos, mas não tenho certeza. Se houverem outros, eu infelizmente não estou sabendo.

21) Recentemente ocorreu o Unit Game Day, evento este que conta com o apoio da federação. Poderia falar um pouco mais de como é este evento?

8.21) O Unit Game Day é um evento próprio da Unit que começou em 2016, mas a federação só entrou no projeto na segunda edição do evento onde a Universidade nos concedia o espaço

e estrutura do evento e nós ajudaríamos na organização do mesmo, além de realizar as competições estaduais no mesmo, juntando o útil ao agradável.

1)* Perguntas do roteiro de entrevista previamente estruturado com questões pertinentes aos objetivos dessa pesquisa que foram aplicadas aos colaboradores.

8.1)** Respostas dos colaboradores.

Colaborar 9

Entrevista

Data: 22.05.2018

Forma de atuação no esporte eletrônico: Responsável por um time de e-sports

Colaborador: Leandro Bomfim

1)* Fale sobre o esporte eletrônico.

9.1)** O eSports é um modalidade que vem crescendo ano após ano. Se resume em basicamente pegar um jogo online e transforma-lo em competitivo. Alguns jogos já possuem essa características onde são 2 equipes se enfrentando em busca de um objetivo no game. Hoje a indústria de jogos eletrônicos cresce mais que a indústria de Hollywood e as premiações dos jogos beiram os milhões. Assim trazendo mais público e investidores.

2) Como você conheceu o esporte eletrônico?

9.2) Eu cresci vendo jogos todos os dias na minha casa. Meu pai trabalha com informática, então sempre tive vídeo games e alguns jogos de computador. Meu primeiro contato com eSport eletrônico foi no campeonato mundial de Call of Duty Black Ops 2, onde vi uma estrutura imensa, um público gigante e premiação em dólar, não acreditei que aquilo existia, creio que ali foi onde comecei a me interessar.

3) Você acha que existe algum tipo de discriminação com o esporte eletrônico?

9.3) Existe. Muitos não entende que isso já virou um esporte de fato. Algumas empresas enxergam como um joguinho de crianças sem futuro e assim não querem dar apoio. Pessoas que não são do meio olham e acham que todos os jogadores, técnicos, donos e etc são desocupados e deviam procurar um "emprego" de verdade.

4) O que te levou a investir neste novo cenário?

9.4) Meu amor pelos jogos e a visão que tenho de como essa modalidade vai crescer ainda mais. Jogos competitivos são lançados ano após ano, então o mercado nunca irá ficar estagnado.

5) A quanto tempo o time existe? Poderia falar um pouco da história do time?

9.5) Existe a pouco mais de 2 anos. A TauruS surgiu com a ideia minha e de Luan (dono junto comigo) de criar um time pra nós 2 jogarmos em campeonatos online, nunca tivemos a ideia

de levar o time a algo profissional. Mas passou o tempo, começamos a chamar jogadores pra jogar pelo nome da equipe, fomos ganhando alguns campeonatos importantes no Estado, conseguimos ter um pequeno reconhecimento nacional e chegamos onde estamos. Podemos dizer que em termo estrutural somos pioneiros no Nordeste comparando até com equipes já consagradas nacionalmente.

6) Você já atuou de alguma outra forma no cenário esportivo eletrônico?

9.6) Apenas como técnico.

7) Qual a maior dificuldade de um time aqui no estado de Sergipe? Ou as maiores dificuldades?

9.7) Patrocínio. Digo não só por Sergipe, mas no nordeste todo. A cultura do eSports aqui não é tão grande como em outros estados do Brasil, então os donos de empresas não enxergam isso como uma forma de ganhar dinheiro.

8) O cenário esportivo eletrônico brasileiro tem potencial para se igualar ou superar outras regiões? E como você enxerga o cenário esportivo sergipano?

9.8) Tem e muito! Hoje times Brasileiros já são consagrados internacionalmente. Temos SK na modalidade de Cs:go que é bi-campeã mundial. A Team Liquid que se tornou campeão em R6. O Brasil tem muitos jogadores bons que são levados pra fora pra jogar por equipes internacionais, assim como no futebol. O cenário em Sergipe vem crescendo ano após ano. Como a alguns anos atrás não existia cenário aqui, o público sergipano tinha que se espelhar no mercado nacional. Agora temos muitas equipes jogando os campeonatos (com jogadores muito bons), temos eventos que atrai mais público, estamos crescendo ano após ano.

9) O que pode ter influenciado para este crescimento do esporte eletrônico nos últimos anos?

9.9) A visibilidade e o acesso aos jogos. Os jogos que estão no auge (League of Legends e Fortnite) são grátis pra jogar, então qualquer pessoa pode ir no site, baixar e jogar. A visibilidade porque começaram a falar mais dos jogos nas mídias. Temos campeonatos passando na SportTV, Globo e em canais fechados.

10) Quais são suas ambições individuais no esporte eletrônico e suas perspectivas para o futuro desse cenário esportivo?

9.10) Quero chegar onde nenhuma outra equipe do nordeste chegou e levar o nome de Sergipe pra todo o Brasil. Acredito que o futuro para o esporte eletrônico é imenso. Como disse, jogos são lançados com frequência, então o mercado nunca irá estagnar. E com mais visibilidade o público irá aumentar e assim podendo aparecer novos jogadores

11) Como é o processo para seleção de jogadores que irão fazer parte da equipe?

9.11) É feito uma bateria de testes dentro do jogo. Testando visão de jogo, comportamento, comunicação e mecânica.

12) Os jogadores possuem algum tipo de contrato? Se sim, poderia dar alguns detalhes de como ele funciona?

9.12) Por hora não, mas é algo que iremos tentar trazer para esse 2 semestre.

13) Os jogadores recebem algum tipo de salário ou premiação por participação em campeonatos?

9.13) Toda a premiação é revertida para os jogadores. Eles recebem ajuda de custo com transporte e alimentação.

14) Quantas pessoas fazem parte da equipe? Quem compõe um time profissional? E quais suas funções?

9.14) Atualmente 11 pessoas. Sendo 7 jogadores e 4 da comissão técnica.

15) Em qual jogo ou quais jogos o time atua ou já atuou?

9.15) Atualmente atuamos apenas em League of Legends. Mas já atuamos em Cs:Go, R6 e Paladins.

16) Qual o custo para manter um time profissional?

9.16) Atualmente com a TauruS em torno de 300 reais. Mas um time com nome nacional deve beirar os 10 mil. Olhando que se tem salários, alimentação e moradia.

17) O time já recebeu algum tipo de patrocínio? Se sim, de quais empresas? Ou recebe algum tipo de apoio financeiro?

9.17) Sim, recebemos da Geek Burguer, Unit (Universidade Tiradentes), Hitech informática, 3Ls informática, Feira de games do estado de Sergipe. Todos eles nos ajudam com apoio financeiro.

18) Qual o cotidiano de uma equipe profissional de esporte eletrônico?

9.18) Deixamos o dia livre para os jogadores estudarem e terem seu dia livre. A noite começa os treinamentos, começando por volta das 22h e indo até as 2h da manhã, de segunda a sexta.

19) Qual a preparação para a participação em uma competição ou durante as competições?

9.19) Os treinos são alongados e trabalhamos olhando os jogo que fizemos e vemos onde erramos e tentamos corrigir. É feito um trabalho com psicólogos pra ajudar na preparação dos jogadores e conversamos muito sobre os jogos.

20) Como você enxerga o interesse de organizações tradicionais, como o Flamengo, nos esportes eletrônicos?

9.20) Só vem pra agregar e trazer visibilidade para o cenário. Pra todos verem que isso não é mais brincadeira ou jogos para crianças.

1)* Perguntas do roteiro de entrevista previamente estruturado com questões pertinentes aos objetivos dessa pesquisa que foram aplicadas aos colaboradores.

9.1)** Respostas dos colaboradores.